スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

J.LEAGUE

J.LEAGUE EXCITE STAGE '95

J.リーグエキサイトステージ'95

Antlers
JEF UNITED
Reysol
Red Diamonds
Verdy
Yokohama Marinos
FLÜGELS
Bellmare
S-PULSE
Júbilo
Grampus
GAMBA
Cerezo
SANFRECCE

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

SHVC-AJ2J-JPN

株式会社エポック社

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

BARCODE BATTLER II INTERFACE バーコードバトラーII インターフェース 対応

使用上のご注意

①ご使用後はACアダプタを、コンセントから必ずぬいておいてください。
②テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
③長時間ゲームをするときは、健康のために1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
⑤端子部に手を触れたり、水でぬらすなど、よごさないようにしてください。故障の原因となります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
⑦スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

このたびは、エポック社の『Jリーグエキサイトステージ'95』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。また、この説明書は大切に保管してください。

目次

ゲームの始め方……4
コントローラーの使い方……5
試合前の設定……7
プレシーズンマッチ……8
リーグ戦……9
トーナメント……14
ドリームマッチ……15
トレーニングA……16
トレーニングB……17
PK……18
オプション……19
ゲームのルール……22
試合中のボタン操作……26
フォーメーションの設定……32
バーコードバトラーIIまたは
　バーコードイレブンをつなげて遊ぶ場合……35
マルチプレイヤー5の使い方……37
選手リスト……38
ワンポイントアドバイス……45

1995 新たなる感動の鼓動…

★あの熱い戦いが再び！

さらなる進化を遂げ、「エキサイトステージ」が帰ってきた！よりリアルに、よりエキサイティングにJリーグの熱い戦いを再現！グレードアップした「エキステ」でスタジアムの感動と興奮を体験しよう！

★魅力あふれる14クラブが勢揃い！

柏レイソル・セレッソ大阪を加えたJリーグ全14クラブが登場。もちろん、試合のフォーメーション設定は自由自在。サポートクラブを優勝に導くのは君だ！さあ、Jリーグの頂点を目指してキックオフ！

★NEWモード搭載で楽しさ倍増！

ゲームモードが増えて、トーナメントや自分で編成したクラブでの対戦が可能に！その他にも、キーパーのマニュアル操作やオフサイドの設定、ロングスロー、ショートコーナーなど、ゲームの内容がさらに充実。フォーメーションを移動させて、オフサイドトラップをかけることもできるぞ！

★サッカーゲーム初！クラブバイオリズムシステム導入

試合の前半・後半でクラブ全体の調子が変化する「クラブバイオリズム」システムを導入。相手クラブの特徴をつかんで、ゲームの流れを支配しよう。相手の調子によって攻撃・防御のバランスを変えるような戦略も必要だ。

★選手の移籍もタイムリーに再現！

移籍エディットシステムで、移籍による各クラブの戦力補強にもバッチリ対応。実際の動きに合わせてタイムリーに移籍を再現しよう。

★バーコードバトラーIIで選手をレベルアップ！

バーコードバトラーIIを使って、いろいろなバーコードを入力してみよう。自分で見つけてきたバーコードで、選手の能力をパワーアップ！最高のバーコードを探し出して友達と対戦しよう。

ゲームの始め方

本体の電源を入れるとエポック社のマークが表示され、そのあとオープニングデモが始まります。しばらくするとタイトル画面が表示され、ここでスタートまたはAボタンを押すとモードセレクト画面になります。
※オープニングデモの最中にスタートまたはAボタンを押すと、タイトル画面になります。

●モードセレクト

このゲームには、全部で8つのモードがあります。✚ボタンで選び、スタートかAボタンで決定してください。

❶プレシーズンマッチ

ゲームを1試合のみ行なうモードです。

❷リーグ戦

26試合または52試合のリーグ戦を行なうモードです。リーグ戦は実際のJリーグと同じくファーストステージとセカンドステージに分かれ、最後に両ステージの優勝クラブ同士がチャンピオンシップを行ない、総合順位を決定します。

●タイトル画面

●モードセレクト画面

❸トーナメント

3～14クラブで勝ち抜き戦を行なうモードです。

❹ドリームマッチ

自分で選んだ選手でクラブを編成して、試合を行なうモードです。

❺トレーニングA

試合形式の練習を行なう、インドアのミニサッカーです。

❻トレーニングB

ゲームのテクニックを磨く、5種類のトレーニングが楽しめます。

❼PK

PK戦のみを行なうモードです。

❽オプション

ゲームを行なうときの、いろいろな設定をすることができます。

コントローラーの使い方

L+R
【試合中】
ヒールリフト
ロングスロー

Lボタン
【試合中】
押しながらキックすると
ボールが左へカーブ

✚ボタン
【試合中】
選手の移動、キック方向の指定など
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

セレクト ボタン
【試合中】
ポーズ、ポジション変更
【その他】
選択項目のセレクト、カーソルの移動など

スタート ボタン
【試合中】
フォーメーション全体の移動
【その他】
選択の決定、次画面への送りなど

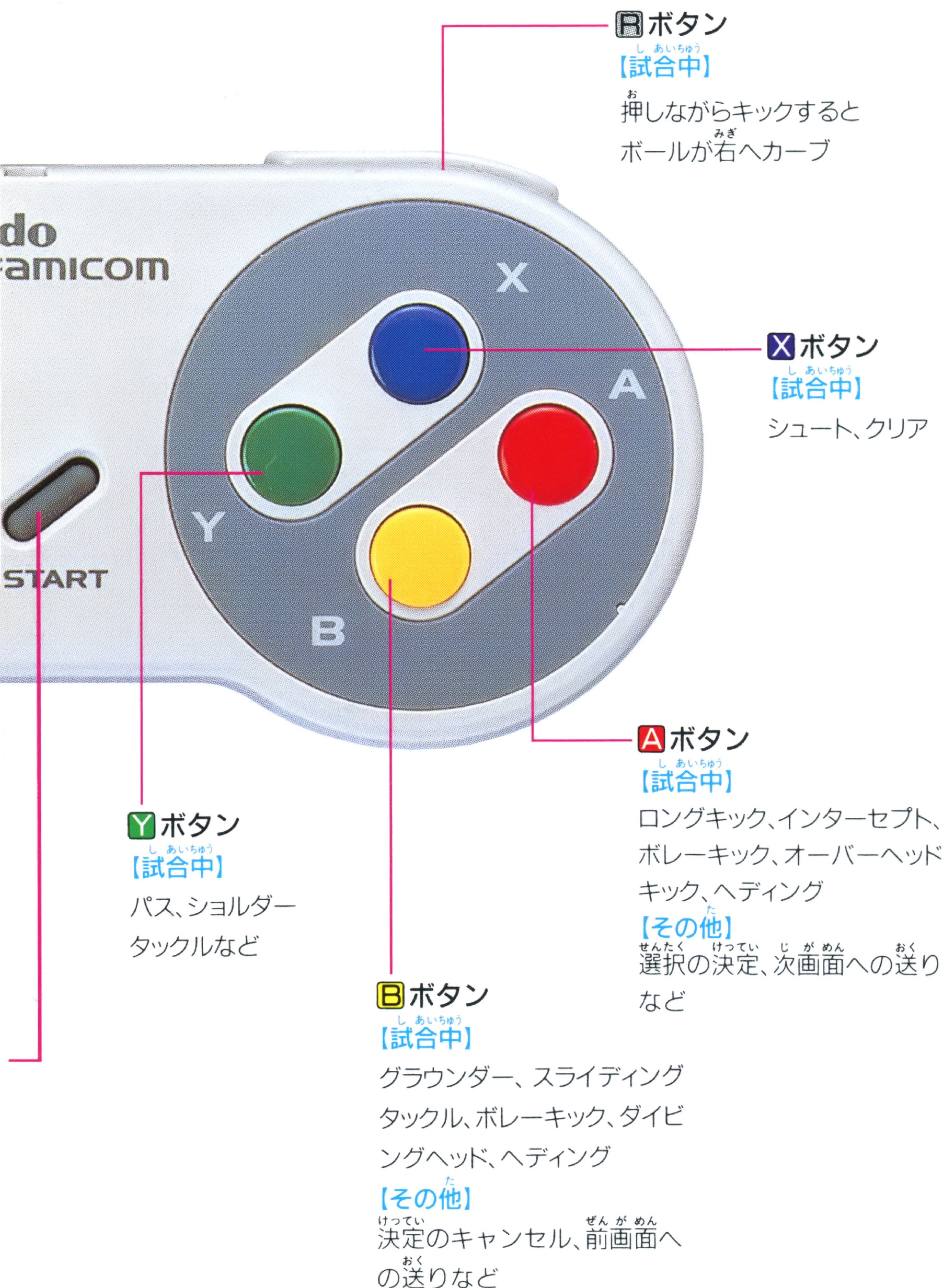
※くわしいボタン操作はP.26をご覧ください。
※画面上に「パッドをただしくセットしてください」または「PAD ERROR!」という表示が出たときは、コントローラーが正しくセットされていません。コントローラーの接続をご確認ください。

Rボタン
【試合中】
押しながらキックするとボールが右へカーブ

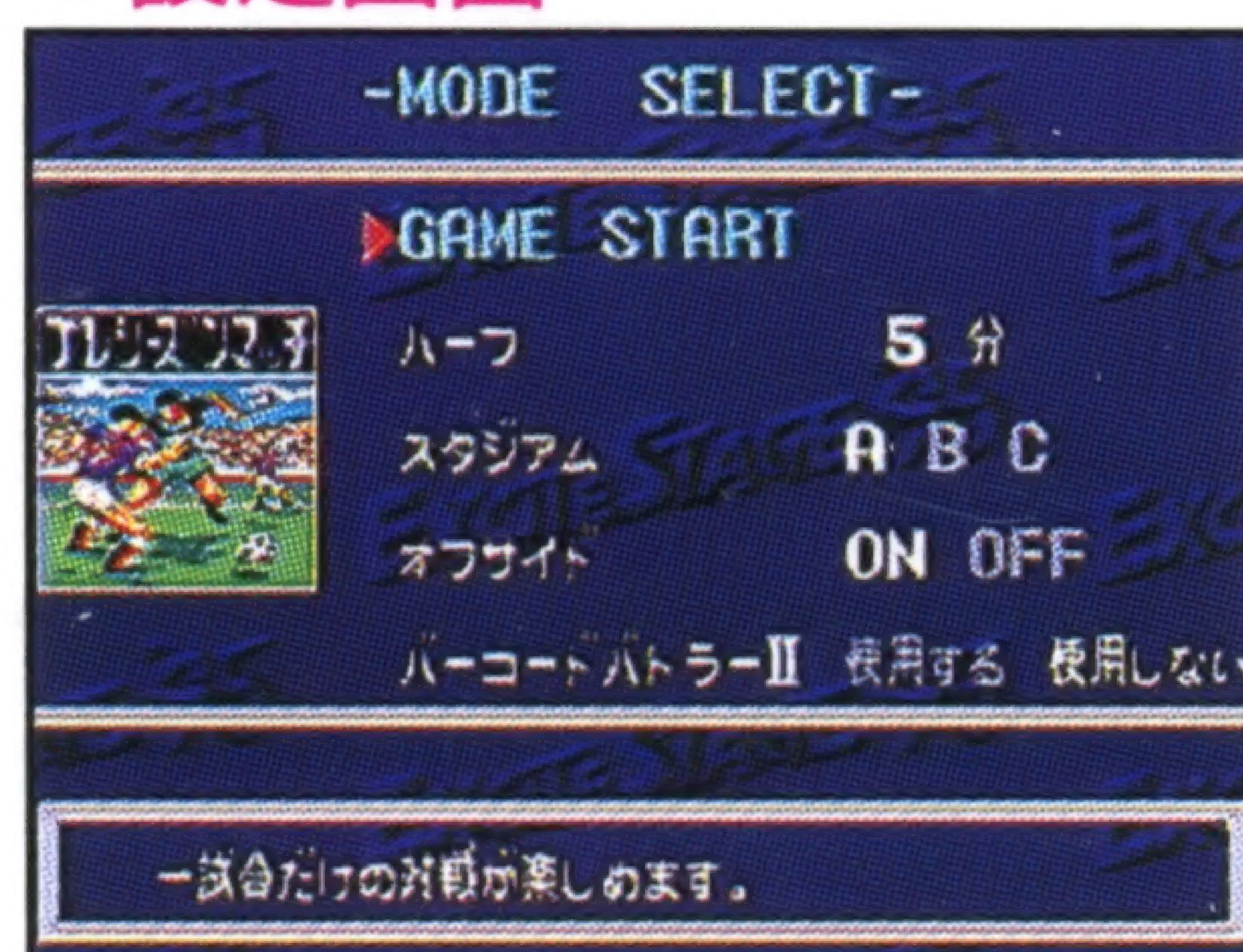
Xボタン
【試合中】
シュート、クリア

Aボタン
【試合中】
ロングキック、インターセプト、ボレーキック、オーバーヘッドキック、ヘディング
【その他】
選択の決定、次画面への送りなど

Yボタン
【試合中】
パス、ショルダータックルなど

Bボタン
【試合中】
グラウンダー、スライディングタックル、ボレーキック、ダイビングヘッド、ヘディング
【その他】
決定のキャンセル、前画面への送りなど

試合前の設定

トレーニングBとオプションモード以外の6つのモードでは、モードを選ぶとハーフの長さや使用するスタジアムなどを設定する画面が表示されます。この画面では、「オプション」モード(P.19)で設定した内容をその試合だけ変更することができます。

●設定画面

●ハーフ

ハーフの長さを1分から10分の間で決めてください。

●スタジアム

A・B・Cの3種類から選んでください。スタジアムAと比べてBはボールが転がりにくく、Cはボールが転がりやすくなっています。

●オフサイド

ON/OFFを選択してください。

●バーコードバトラーII

使用する/使用しないを選択してください。

✚ボタンの上下で項目を選び、左右で設定をしてください。「GAME START」のところでAまたはスタートボタンを押すと次の画面へ進みます。

※スタジアムやオフサイドは選択できないモードもあります。

※リーグ戦では、ハーフ・オフサイド・バーコードバトラーIIの設定については途中で変えることができませんのでご注意ください。また、スタジアムは対戦カードによってどの種類を使用するかが決まっています。

★試合のルールはできるだけ実際のものに合わせてありますが、一部異なる点もございますので、ご了承ください。

プレシーズンマッチ

●プレイ人数の選択

✚ボタンで選び、スタートまたはAボタンで決定してください。

1P VS COM：プレイヤー1人がコンピュータと対戦します。
1P VS 2P：プレイヤーが2人で対戦します。
1P2P VS COM：2人プレイのクラブで、コンピュータと対戦します。
1P2P VS 3P：2人プレイのクラブと1人プレイのクラブで対戦します。
1P2P VS 3P4P：2人プレイのクラブ同士で対戦します。

※「1P 2P VS 3P」「1P 2P VS 3P 4P」でプレイするときは、マルチプレイヤー5が必要です。マルチプレイヤー5の接続方法についてはP.37をご覧ください。

●クラブの選択

✚ボタンで選び、スタートまたはAボタンで決定してください。

●フォーメーションの設定

この画面では、出場選手の入れ替えやフォーメーションの変更などを行なうことができます。くわしくは『フォーメーションの設定』(P.32)をご覧ください。

●キックオフ

1Pが参加しているクラブがホームクラブとなり、前半のキックオフを行ないます。

●プレイ人数・クラブ選択画面

●フォーメーション設定画面

●キックオフ画面

リーグ戦

このモードでは、実際のJリーグと同じ様に14クラブでリーグ戦を行ないます。リーグ戦はファーストステージとセカンドステージに分かれており、最後にチャンピオンシップが行なわれます。

●プレイ人数と試合数の選択

✚ボタンで選んでスタートまたはAボタンで決定してください。

●プレイ人数・試合数・クラブ選択画面

●PLAYER CLUB

プレイヤーが1人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、カーソルにオレンジのマークが付きます。

●PLAYERS CLUB

プレイヤーが2人でプレイするクラブの数を決めます。クラブの選択をするとき、カーソルに青いマークが付きます。

●TOTAL CLUB

プレイヤーが受け持つクラブの合計数が表示されます。プレイヤーのクラブは、4クラブまで参加することができます。プレイヤーが選ばなかったクラブはCOMが担当します。

●GAME ROUND

リーグ戦を26試合・52試合のどちらで行なうかを選びます。どちらの試合数でもシーズンはファーストステージとセカンドステージに分かれており、リーグ戦の最後に各ステージの優勝クラブがチャンピオンシップを行なって総合順位を決定します。

※2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは『マルチプレイヤー5の使い方』(P.37)をご覧ください。

●クラブの選択

プレイヤーが受け持つクラブを選んでください。複数のクラブが参加する場合でも、1Pコントローラーですべてのクラブを選択します。

●リーグ戦 移籍エディット

ファーストステージ・セカンドステージが始まる前に、選手の移籍を行なうことができます。移籍をしたい場合は、「移籍エディット」を選んでください。

「リーグ戦１の移籍データをCOPYする」を選択すると、リーグ戦１にセーブされている移籍のデータをコピーして最初からリーグ戦を始めることができます(リーグ戦2、3のデータも同じようにコピーできます)。この移籍データのコピーはファーストステージ開始時のみ行なえます。

「EXIT」を選択するとリーグ戦が始まります。

※リーグ戦での移籍は各ステージの最初に行なってください。ステージの途中で移籍をすることはできません。

※オプションモードで移籍エディットをしても、すでにセーブされているリーグ戦のファイルに記憶されている移籍データは変わらないようになっていますが、名前エディットをした場合はリーグ戦に記憶されている選手の名前も変わるようになっています。

※移籍の操作方法については(P.20)をご覧ください。

●対戦カードの表示

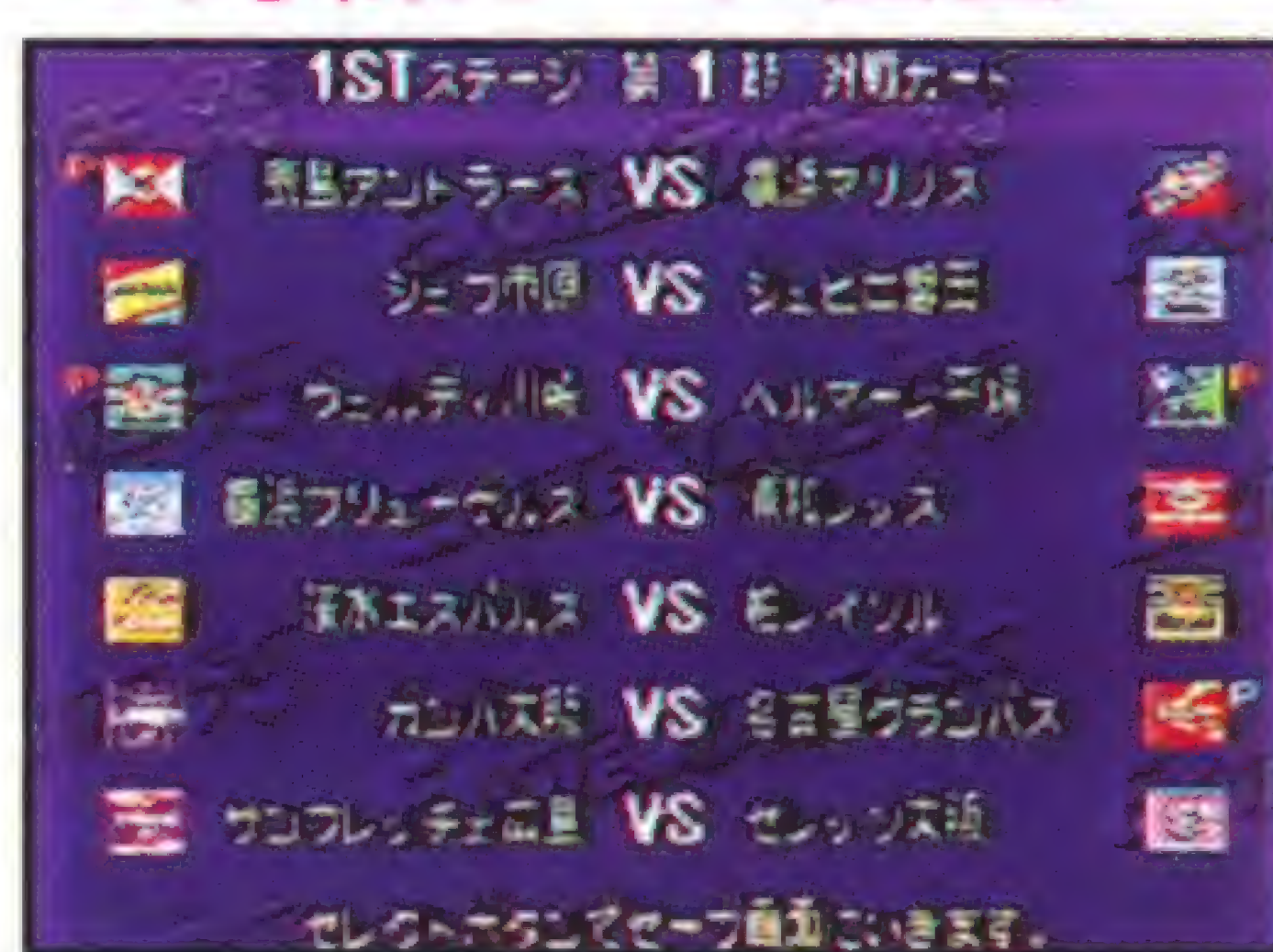
対戦カードの左側がホームクラブ、右側がアウェイクラブとなります。プレイヤーが１人でプレイするクラブは、フラッグの横に赤い「P」、２人でプレイするクラブは青い「P」が表示されます。

●対戦カード画面

COM同士の対戦のとき

- Aボタン…その試合の結果のみ表示します。
- Xボタン…その試合の結果と得点者を表示します。
- Yボタン…その試合を観戦します。
- セレクトボタン…セーブ画面を表示します。

プレイヤーの試合のとき

- Aボタン…試合を始めます。
- セレクトボタン…セーブ画面を表示します。

●データのセーブとロード

リーグ戦モードでは、ゲームが１試合終わるごとにそこまでの結果をセーブすることができます。対戦カードが表示されているとき、セレクトボタンを押すとセーブ画面が表示されます。セーブするファイル番号を選ぶと「このファイルにセーブしてもいいですか？」と最終確認しますので、「はい」にするとそれまでの内容がファイルにセーブされます。

※セーブした内容が何らかのアクシデント等で消える場合も考えられますので、３つのセーブファイルを順番にご利用されることをお薦めします。

●ファイルセーブ画面

FILE SAVE
リーグ戦1　39/52節　第1試合
鹿島アントラーズ　25PTS　8点
このFILEにSAVEしてもいいですか？　はい　いいえ

勝ち点　得失点差

●ファイルロード画面

FILE LOAD
▶リーグ戦1　39/52節　第1試合
リーグ戦2　9/52節　第3試合
リーグ戦3　NEW FILE
新しく最初からはじめる

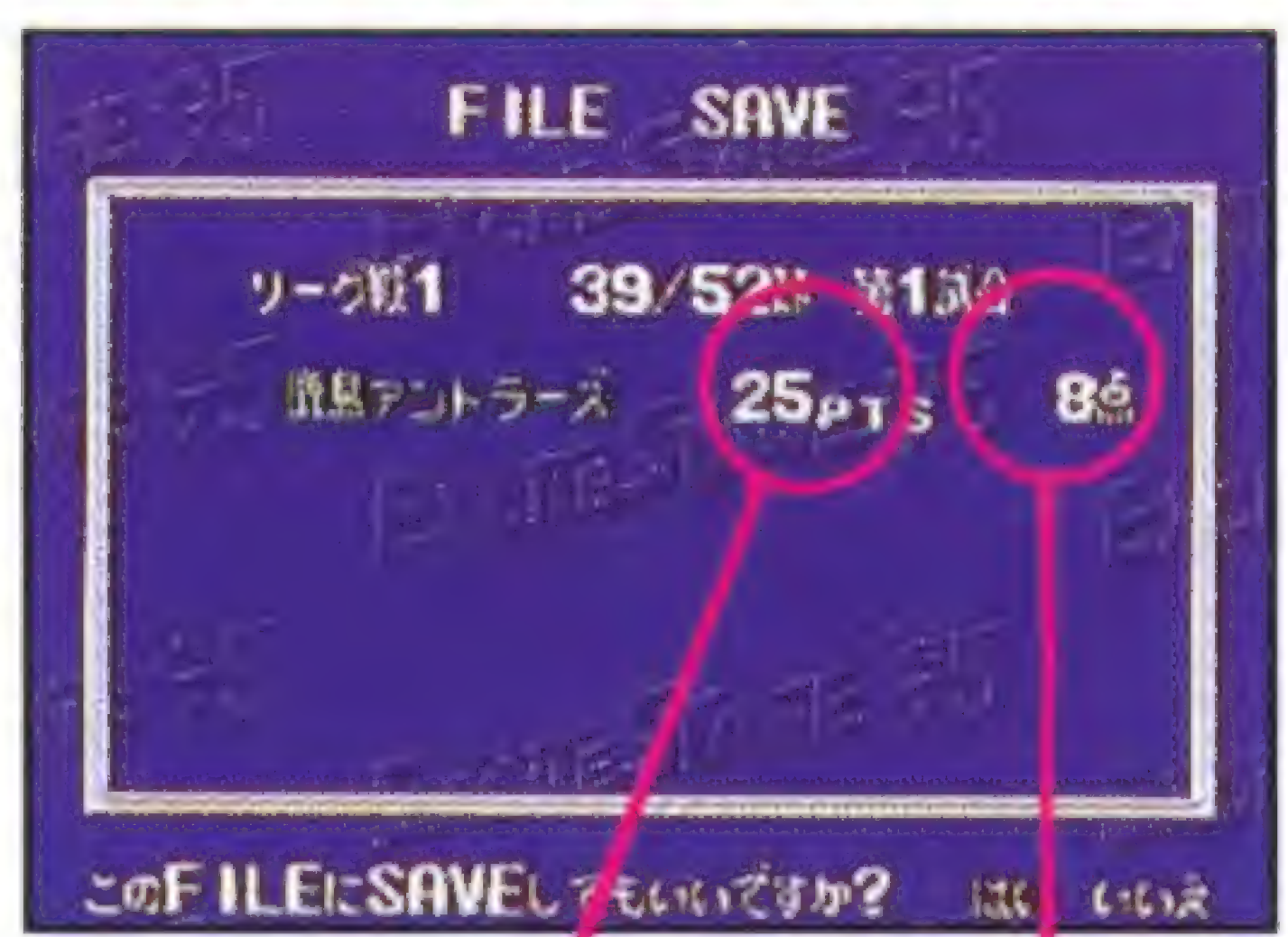
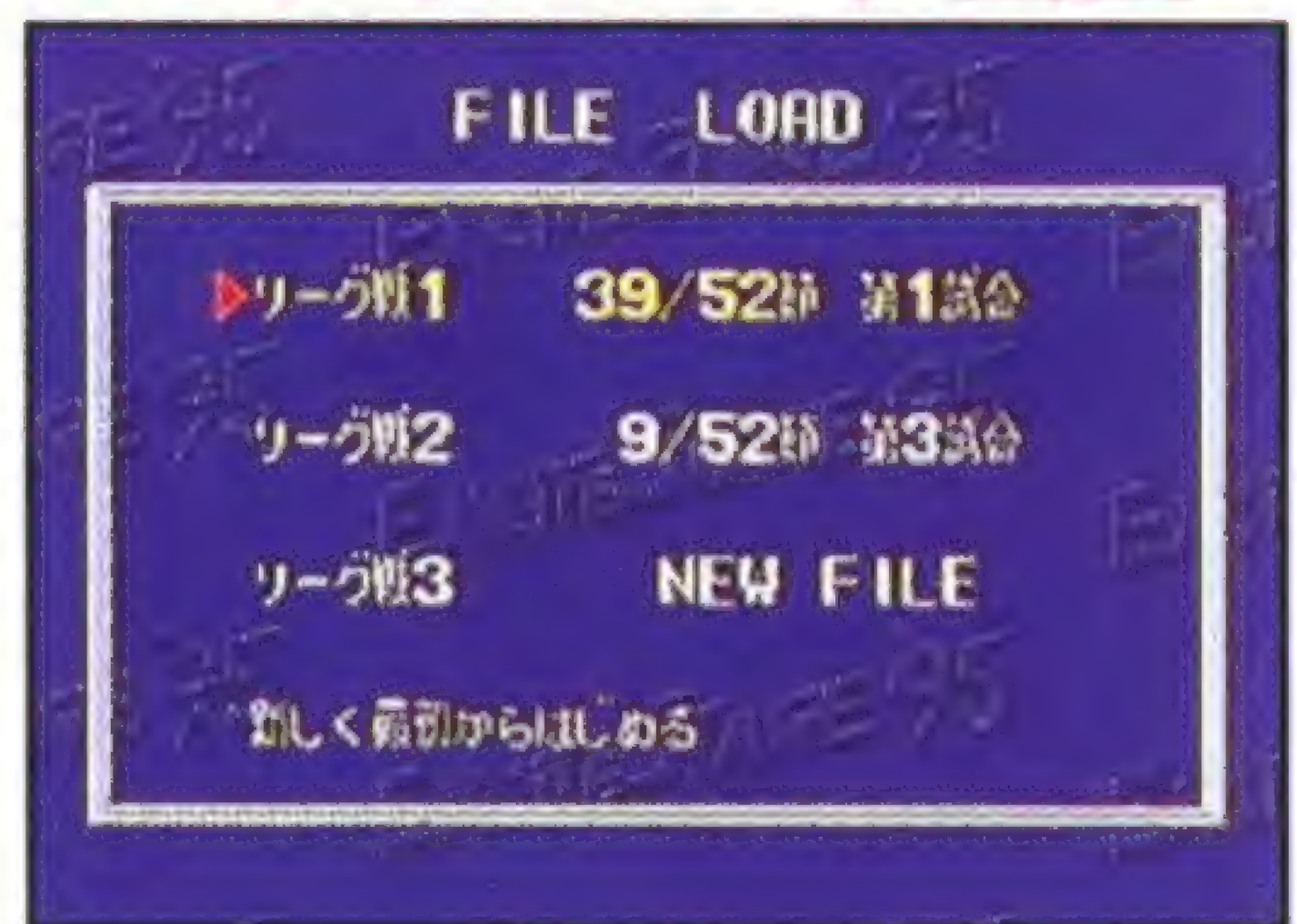
１度セーブを行なうと、次回からはリーグ戦モードを選ぶとファイルロードの画面が表示されますので、番号を選んでください。前回セーブしたところからリーグ戦を再開できます。リーグ戦を最初から始めたい場合は『新しく最初からはじめる』を選んでください。

●順位表・勝敗表・得点ランキング

リーグ戦各節の７試合が終了するごとに、その節までの順位表、勝敗表、得点ランキングが表示されます。得点ランキングはファーストステージからの合計点が表示されます。

★順位の決定

リーグ戦の順位は勝ち点制で決められます。試合の結果によって、クラブに与えられる勝ち点は次のようになっています。

- 試合に勝ったクラブに３ポイント
- ＰＫ戦で負けたクラブに１ポイント
- ＰＫ戦以外で負けたクラブは０ポイント

●順位表

2NDステージ	第13節	ポイント	得点	失点	点差
1	鹿島アントラーズ	28	24	15	9
2	清水エスパルス	27	31	17	14
3	ヴェルディ川崎	27	32	22	10
4	ベルマーレ平塚	27	25	17	8
5	ジェフ市原	27	28	24	4
6	横浜マリノス	21	24	24	0
7	ジュビロ磐田	21	27	34	7
8	セレッソ大阪	19	21	17	4
9	横浜フリューゲルス	19	21	21	0
10	ガンバ大阪	15	23	30	7
11	柏レイソル	12	24	27	3
12	浦和レッズ	12	24	35	11
13	名古屋グランパス	12	24	35	11
14	サンフレッチェ広島	9	18	28	10

●得点ランキング

得点ランキング

	NAME	CLUB	PTS
1	マルキーニョス	セレッソ	31
2	テ゛ィアス	マリノス	29
3	はせか゛わ　よしゆき	アントラース゛	26
4	カレカ	レイソル	24
4	トニーニョ	エスハ゜ルス	24
6	くろさき　ひさし	アントラース゛	20
6	エハ゛イール	フリューケ゛ルス	20
6	ヘ゛ッチーニョ	ヘ゛ルマーレ	20
6	たかき゛　たくや	サンフレッチェ	20
10	やまく゛ち　としひろ	カ゛ンハ゛	19

各節が終了したところで、その節までの順位が表示されます。順位は次の順序で決定されます。

●勝ち点のポイントが一番多いクラブ
●勝ち点が同じ場合は、得失点差が上のクラブ
●得失点差も同じ場合は、総得点数が多いクラブ
※得失点差は、プラスの場合は白い数字、マイナスの場合は赤い数字で表示されます。

●勝敗表

★勝敗表の見方

勝敗表には、他のクラブとの対戦成績・そのクラブの最多得点者・次節以降の対戦相手が表示されます。

●他のクラブとの対戦成績

ファーストステージ・セカンドステージを通じて、他のクラブとの対戦成績が表示されます。そのクラブに勝った場合は上の段に、負けた場合は下の段に四角い印がつきます。印はファーストステージとセカンドステージで色が違っています。

ファーストステージで勝った場合…赤
ファーストステージで負けた場合…青
セカンドステージで勝った場合……オレンジ
セカンドステージで負けた場合……紫

Vゴールで決着がついた試合には印の中に「V」マーク、PKで決着がついた試合は「PK」マークが表示されます。

●クラブ最多得点者

そのクラブで1番多く得点している選手が表示されます。

●次節以降の対戦相手

この節のあと対戦するクラブのフラッグが4つまで表示されます。左から並んでいる順番に対戦します。

✚ボタンの左右で勝敗表の表示クラブを変えることができます。Aボタンで得点ランキング画面へ移ります。

●チャンピオンシップ

セカンドステージが終了したあとチャンピオンシップを行なって、シリーズの王者を決定します。

★対戦チーム

- ファーストステージの優勝クラブとセカンドステージの優勝クラブが対戦します。
- 両ステージとも優勝クラブが同じ場合は、各ステージの2位クラブ同士が出場者決定戦を行ない、勝利クラブがチャンピオンシップへ出場します。
- 両ステージとも優勝クラブと2位クラブが同じ場合は、この2クラブでチャンピオンシップを行ないます。

★チャンピオンの決定

チャンピオンシップは2回戦のホーム&アウェイ方式で行なわれます。チャンピオンは次の順序で決められます。

- 勝利数の多いクラブ
- 勝利数が同じ場合は、2試合の得失点差が上のクラブ

もしチャンピオンシップが1勝1敗で得失点差も同じだった場合は、各クラブの勝利内容を比べます。

- 片方のクラブが延長戦で1勝し、もう片方のクラブは延長戦をしないで1勝した場合は、延長戦をしないで1勝したクラブの方が優勝となります。
- 以下の場合は、優勝決定戦を行なってチャンピオンを決定します。
  - ◆両クラブとも延長戦をしないで1勝ずつしているとき
  - ◆両クラブとも延長戦で1勝ずつしているとき
  - ◆両クラブともPK戦で1勝ずつしているとき

●総合順位の決定

チャンピオンシップが終了すると、総合順位が表示されます。
総合順位は次のように決定します。
優勝：チャンピオンシップの勝者
2位：チャンピオンシップの敗者
3位以下：チャンピオンシップへの出場決定戦が行なわれた場合は、その試合の敗者が3位となります。それ以外の場合は全試合の結果に

よって、次の順序で総合順位を決定します。
- 勝ち点のポイントが多いクラブ
- 勝ち点が同じ場合は、得失点差が上のクラブ
- 得失点差も同じ場合は、総得点数の多いクラブ

トーナメント

3~14クラブで勝ち抜き戦を行なうモードです。

● 参加クラブ選択画面

●参加クラブの選択

✚ボタンでクラブを選び、A・B・X・Yボタンでそのクラブをトーナメントへ参加させるかどうかを決めてください。

Yボタン：そのクラブは参加しません。

Bボタン：そのクラブはCOMが担当します。

Aボタン：そのクラブはプレイヤーが1人で担当します。

Xボタン：そのクラブはプレイヤーが2人で担当します。

参加クラブを決めたら、「EXIT」に合わせてAまたはスタートボタンを押してください。また、「MENU」を選ぶとモードセレクト画面へ戻ります。

● 対戦カード決定画面

●トーナメント表

プレイヤーが1人でプレイするクラブはフラッグの上に赤い「P」、2人プレイのクラブは青い「P」が表示されます。

トーナメントの組み合わせは、Xボタンを押すとシャッフルされます。また、✚ボタンとAボタンでひとつずつ組み合わせを変えることができます。✚ボタンでクラブを選び、Aボタンを押すともうひとつカーソルが出てきますので、変えたいクラブにカーソルを合わせてAボタンを押してください。両クラブの位置が入れ替わります。

スタートボタンを押すと第1試合からトーナメントが始まります。COM同士の対戦を見たいときはYボタン、見たくないときはAボタンを押してください。

※2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。くわしくは『マルチプレイヤー5の使い方』(P.37)をご覧ください。

●3位決定戦

決勝戦の前に、3位決定戦をするかどうかを選択することができます。

※トーナメントを途中でセーブすることはできません。

※イエローカード・レッドカードは次の試合に繰り越さないようになっています。

※フォーメーションの設定についてはP.32、試合中のボタン操作は、P.26をご覧ください。

ドリームマッチ

自分の選んだ選手でクラブを編成し、試合をするモードです。

●プレイ人数の選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数を選んでください。

●プレイ人数選択画面

●ドリームクラブの編成

● CLUB EDIT

選手を自分で選んでクラブの編成ができます。次の手順でクラブを編成してください。

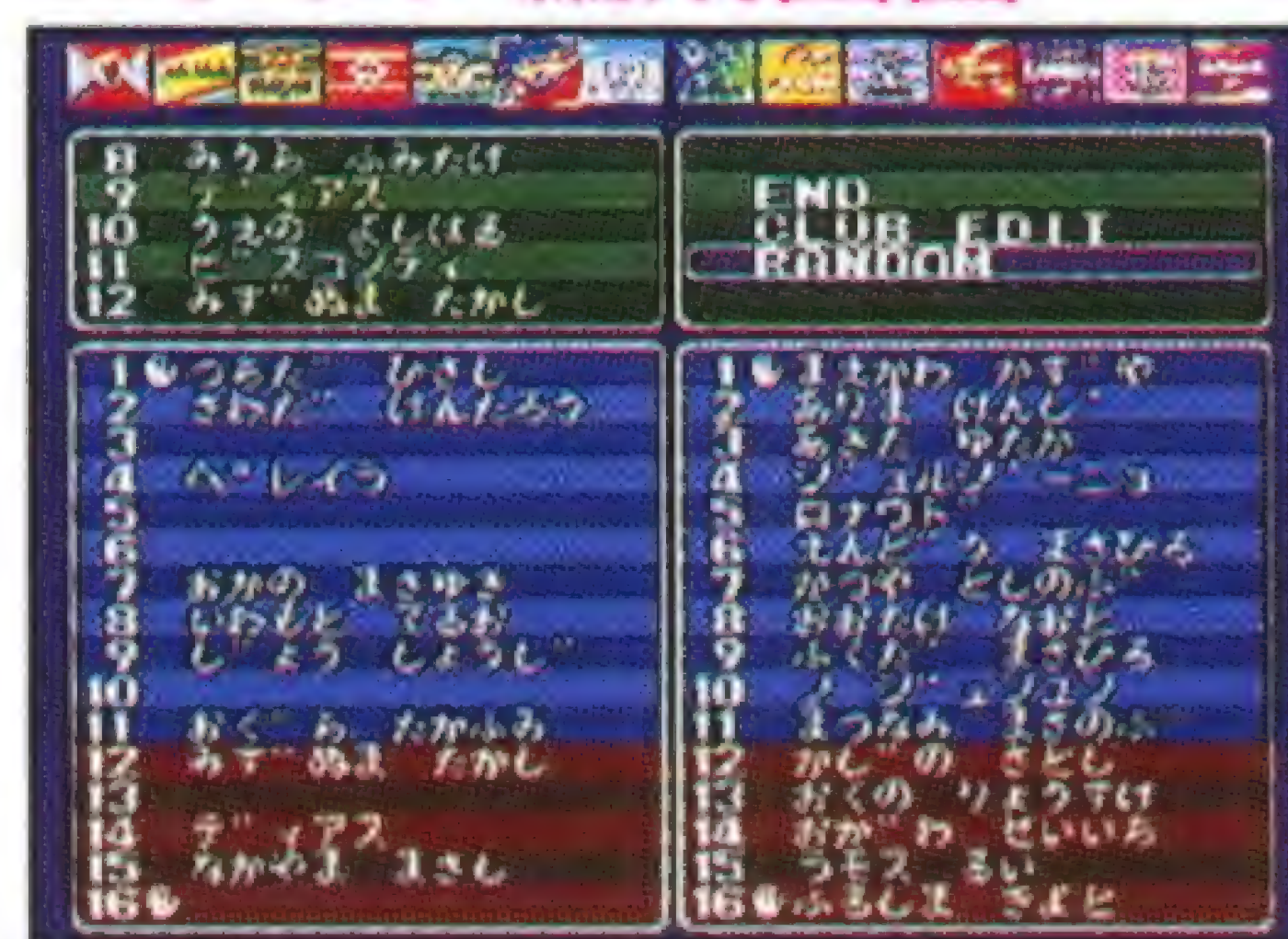
●クラブ編成画面

①✚ボタンでクラブにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとそのクラブの選手が選べるようになります。

②✚ボタンの上下で選手を選びAボタンを押します。下のメンバー表にカーソルが出ますので、番号を選んでAボタンを押してください。

③同じクラブから別の選手を選びたいときは②を繰り返してください。

④別のクラブから選手を選びたいときは、Bボタンを押すとクラブ選択へ戻りますので、①②の手順で選手を選んでください。

⑤16名の選手を選び終わったら、「END」を選んでAボタンを押してください。

※「END」を選んでAボタンを押しても次の表示に移らないときは、選手が16名選ばれているかどうかをご確認ください。
※選手を選ぶとき、すでに選ばれている選手は名前が黄色い文字で表示されています。同じ選手を重複して選ぶことはできません。

●RANDOM

カーソルを「RANDOM」に合わせてAボタンを押すと、コンピュータがランダムに16名の選手を選びます。Aボタンを押すたびに、違う組み合わせになります。ランダムで16名を選んだあと、「CLUB EDIT」で選手の編成をすることもできます。

対戦相手がCOMのときは、COM側の選手はプレイヤーが選手を選んだあとにコンピュータが自動的に選手を選びます。

※フォーメーションの設定についてはP.32、試合中のボタン操作は、P.26をご覧ください。

トレーニングA

試合形式で行なわれる、室内練習のミニサッカーです。周囲が壁で囲まれており、ボールが外へ出ることがなく、ファウル等によるゲームの中断もありません。

●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

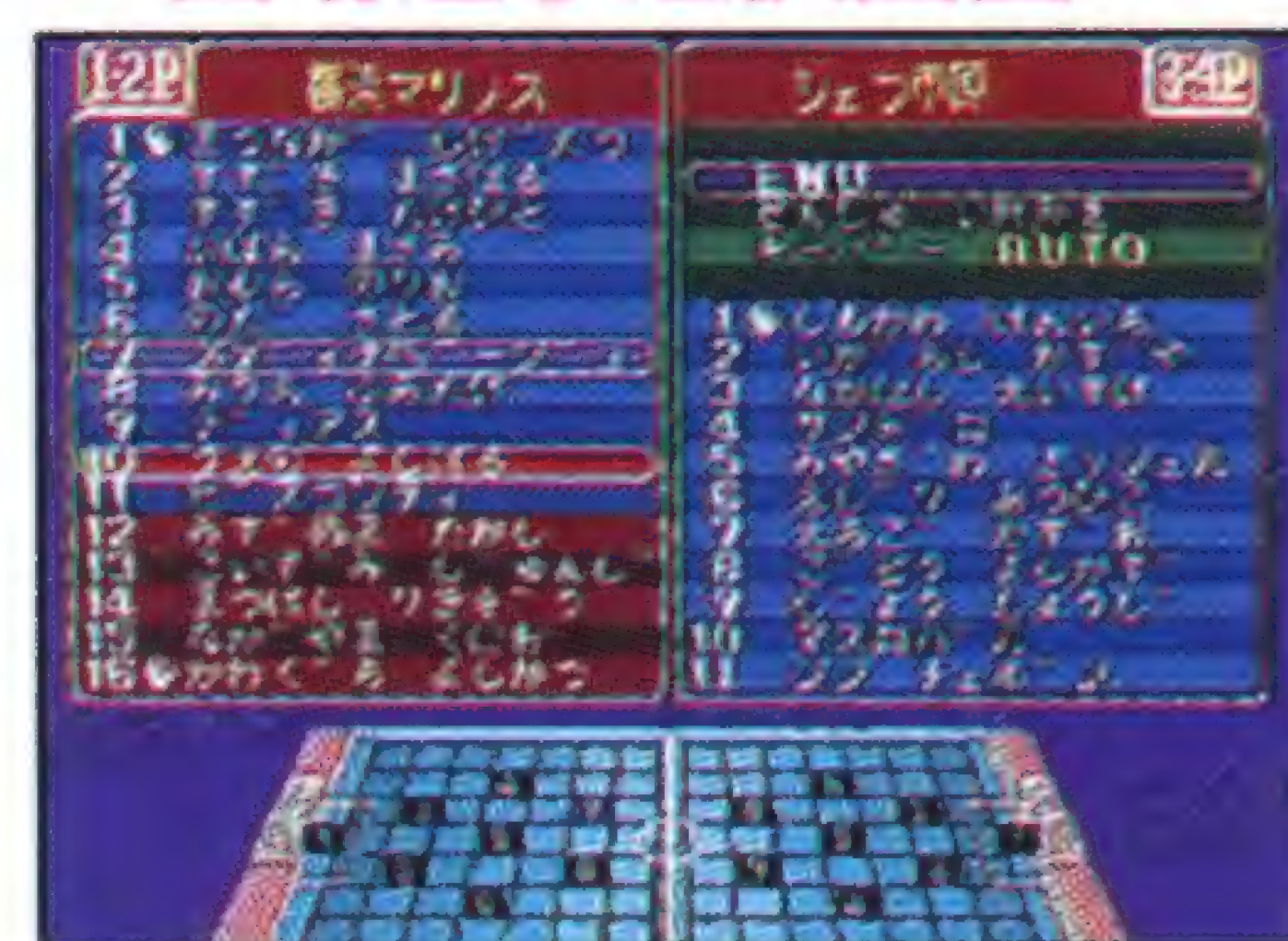
●出場選手選択

試合は8人で行ないます。フォーメーションはあらかじめ決められていますので、選手の入れ替えとキーパーのオート／マニュアルを選んだらすぐキックオフとなります。

※このモードではPK戦は行なわれません。延長戦に入ったときは、どちらかがゴールを決めるまで試合を行ないます。

※試合中のボタン操作はP.26をご覧ください。

●プレイ人数・クラブ選択画面

●出場選手選択画面

トレーニングB

ゲームのテクニックを磨くための５種類のトレーニングができます。

●練習

５つの項目からひとつを選んでトレーニングをすることができます。練習での得点はセーブすることはできません。

●スコア表示画面

●テスト

練習の成果を生かして、５つの項目を順番に行ないます。総得点でベストスコアを出すと、総得点とそのときの各項目の得点をセーブすることができます。名前をアルファベット３文字で入力してください。✚ボタンの上下で文字を選び、Aボタンで決定してください。

テストを途中でやめたいときは、スコア表示画面でBボタンを押してください。「つづけますか？」と聞いてきますので、続けるときは「はい」やめるときは「いいえ」を選んでください。

ドリブル：✚ボタンを使って、矢印に沿ってパイロンの間を往復します。時間が短いほど得点が高くなります。

コーナーキック：コーナーから直接ゴールを決めてください。ゴールに表示される矢印に近く決まるほど得点が高くなります。LまたはRボタンを押しながらAボタンでキックすると、カーブするボールを蹴ることができます。

セービング：キーパーを操作して、相手のシュートを防いでください。キーパーはボールがペナルティエリアに入ってから操作できるようになります。

フリーキック：ゴールに表示される矢印を狙ってゴールを決めてください。

ヒールリフト：ドリブルをしながらLRボタンを同時に押して、ヒールリフトをしてください。時間内に何回できるかで得点が決まります。

PK

おなじみの『PK戦』を抜き出した、手軽に遊べるモードです。

●プレイ人数とクラブの選択

プレシーズンマッチと同じように、プレイ人数とクラブを選んでください。

●キッカー順番選択

まず✚ボタンとAボタンで、キーパーを決めてください。その次に順番に10人の選手を選んでください。PK戦はこのとき決めた番号順で行なわれます。

●プレイ人数・クラブ選択画面

●順番選択画面

●PK戦画面

PK戦は両クラブが5人ずつボールを蹴り、多くゴールした方が勝ちとなります。5人蹴る前に勝負がついてしまった場合（例えばAクラブが最初の3人ゴールを決め、Bクラブが最初の3人ゴールをはずしてしまったときなど、逆転不可能な場合）は、その時点で結果が表示されます。また、5人蹴っても勝負がつかない場合は6人目から一方のクラブがより多くの得点をあげるまでキックを続け、決着がついた時点で結果が表示されます。

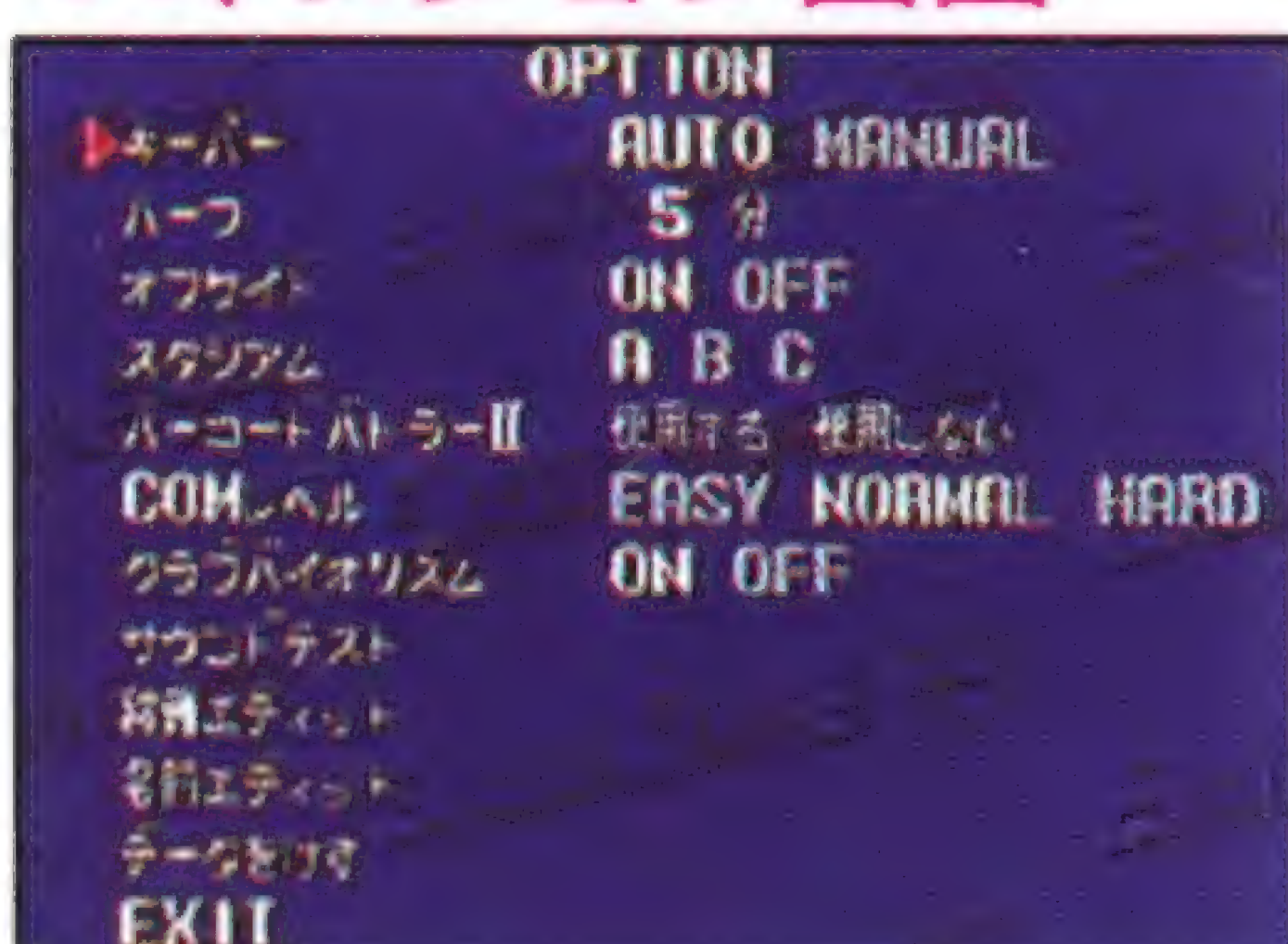
※PK戦のボタン操作はP.31をご覧ください。

オプション

このモードでは、ゲームの初期設定の変更を行なうことができます。また、選手の移籍やネームエディットなどもここで行なえます。

●オプション画面

●キーパー

キーパー操作をオート/マニュアルのどちらにするかを選択します。ここで設定すれば、フォーメーション設定画面のキーパーの初期設定を変えることができます。

●ハーフ

試合時間を決めます。ハーフの時間を1分から10分の間で設定してください。

●オフサイド

オフサイドを採用する場合はON、しない場合はOFFにしてください。

●スタジアム

Aに比べて、Bはボールが転がりにくく(深い芝)、Cは転がりやすい(枯芝)スタジアムになっています。

●バーコードバトラーII

「使用する」にした場合は、試合を始める前にバーコード入力画面が表示されます。

●COMレベル

コンピュータの強さを設定します。EASY・NORMAL・HARDの3つから選んでください。

●クラブバイオリズム

サッカーでは「試合の流れ」というものがあり、前半は強いのに後半は調子がでないとか、逆に後半になると実力を発揮したりするなど、クラブによっていろいろな特徴があります。前半・後半の調子をクラブごとに設定したのが「クラブバイオリズム」システムです。ONにしておくと、クラブによって調子が前半・後半で変化します。

●サウンドテスト

ゲームに使われている音楽や効果音(SE)を聞くことができます。また、ステレオ/モノラルの切り替えや、試合中のBGMのON/OFFもここで決めることができます。

●サウンドテスト画面

●移籍エディット

選手の移籍を行ないます。✚ボタンとAボタンでクラブと選手を選び、次に移籍させたいクラブと選手を選ぶと、両選手が移籍します。このモードの中では、移籍をした選手は黄色い文字で表示されます。移籍した選手を元のクラブに戻すことはできますが、移籍した先のクラブからさらに別のクラブへ移籍させることはできません。一度元のクラブへ戻してから、あらためて別のクラブへ移籍させてください。移籍は合計30組まで行なえます。

スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、移籍エディット画面から出ることができます。

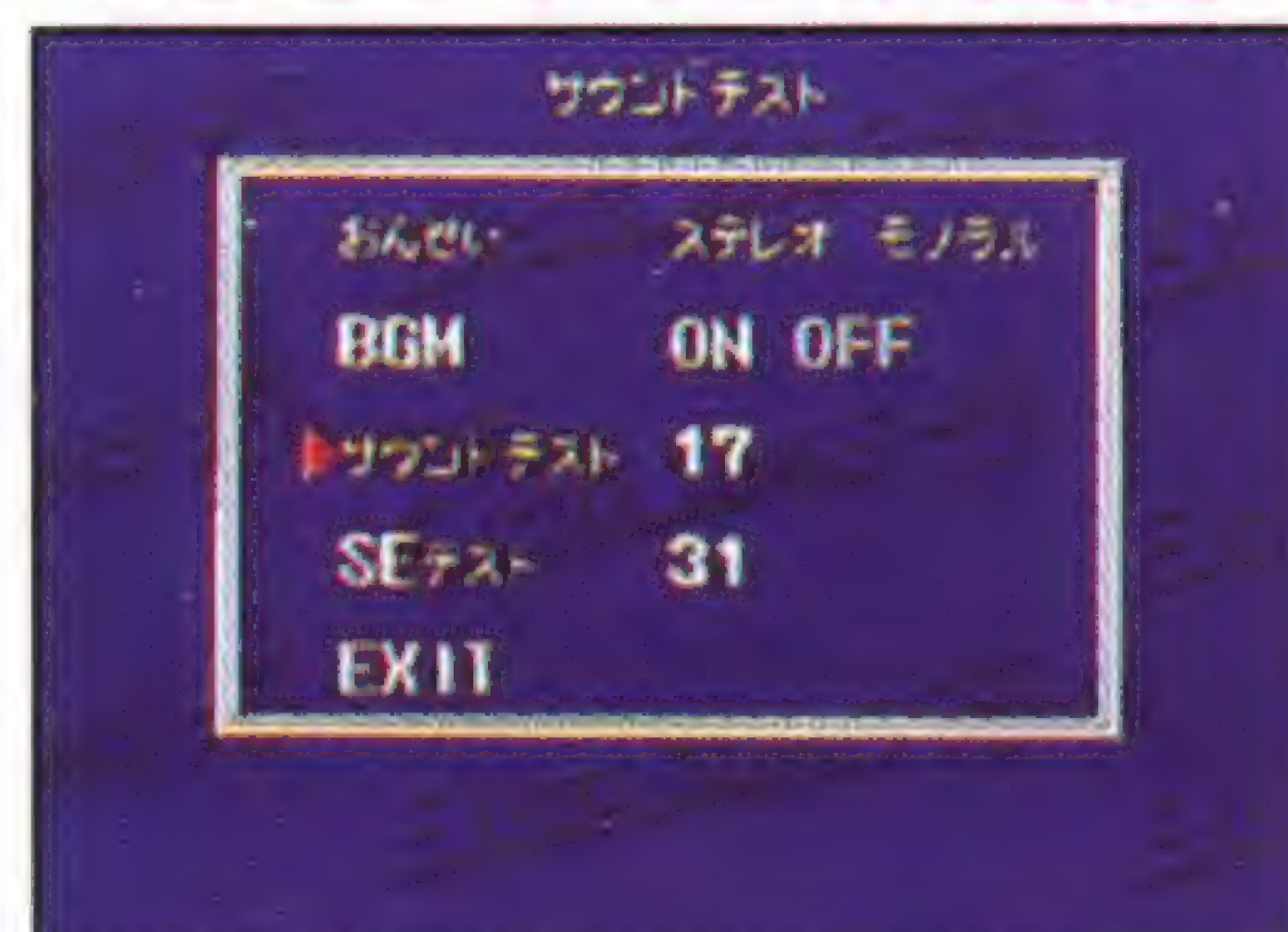
●移籍エディット画面

●名前エディット

●名前エディット画面

選手の名前を変えることができます。✚ボタンとAボタンでクラブと選手を選んでください。名前を変えるときにセレクトボタンを押すと、ひらがな/カタカナの入力切り替えができます。名前を入力したら「END」を選んでください。このモードの中では、名前を変更した選手は黄色い文字で表示されます。一度名前を変更した選手を選ぶと、元の名前に戻すことができます。名前の変更は合計で16名まで行なえます。

スタートボタンか、最初の画面でBボタンを押すと、名前エディット画面から出ることができます。

※名前を変更しているときにスタートボタンを押すと、そこまで入力されている名前に決定します。

●データをけす

セーブしてあるデータを消すことができます。一度消したデータを元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

●データ消去画面

リーグ戦1
リーグ戦2
リーグ戦3
　…リーグ戦のセーブデータを消します。

移籍エディット…移籍させた選手をすべて元のクラブへ戻します。
名前エディット…名前を変更した選手を、すべて元の名前に戻します。
フォーメーション…セーブしてあるフォーメーションをすべて消します。
トレーニングB…トレーニングBのベストスコアと名前を消します。
オプション………オプションの設定を最初の状態に戻します。
全ファイル………セーブしてある全てのデータを消します。

※オプションモードで設定した内容は自動的にセーブされ、各モードでの設定画面に反映されます。電源を切っても内容を覚えていますので、ここで決めておけばいつでも自分が設定した内容でゲームを始めることができます。

※すでにセーブしてあるリーグ戦の内容に対しては、オプションモードで設定を変えたとき反映される項目とされない項目があります。

◆反映される項目

●キーパーのオート／マニュアル
●COMレベル
●クラブバイオリズムのON／OFF
●サウンドのステレオ／モノラル切り替え、BGMのON／OFF
●名前エディット

◆反映されない項目

●ハーフの時間設定
●オフサイドのON／OFF
●バーコードバトラーIIの設定
●移籍エディット

★リーグ戦では、使用するスタジアムは対戦カードによって決まっています。

ゲームのルール

試合のルールはできるだけ実際のものに合わせてありますが、一部異なる点もございますので、ご了承ください。

●キックオフ

ひとつの試合は前半・後半に分けられており、前半はホームクラブのキックオフでゲームが始まります。前半が終了するとハーフタイムとなり、エンドを交替して後半が始まります。後半はアウェイクラブがキックオフします。

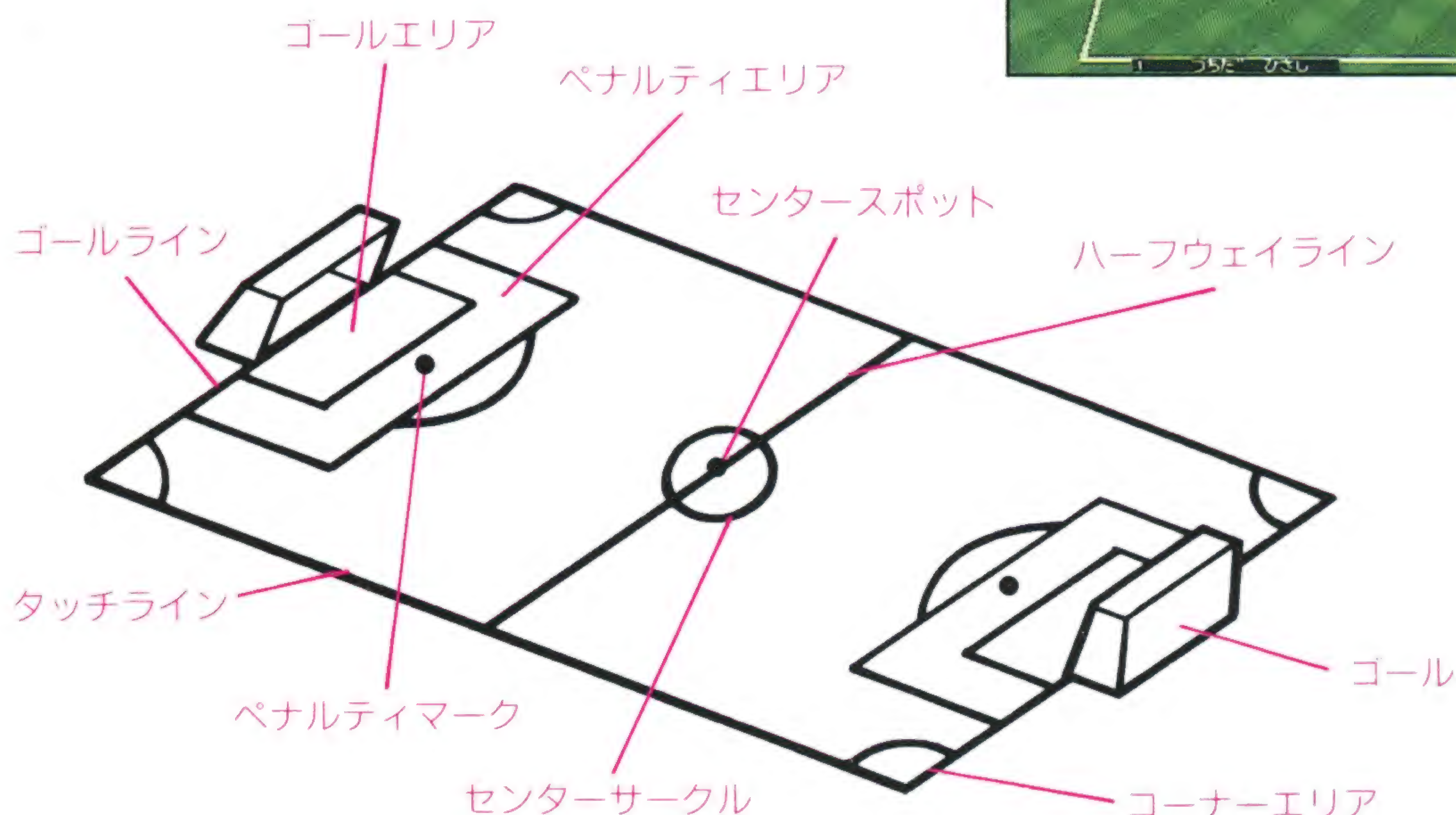
※リーグ戦モードでは、対戦表で左側のクラブがホームクラブ、右側がアウェイクラブです。それ以外のモードでは1P側のクラブがホームクラブとなります。

●得点

ボールが自分側のゴールに入ると、相手側のクラブに1点が入ります。ゴールされたクラブのキックオフで試合が再開されます。

●ゴールキック(GOAL KICK)

攻撃側がボールをゴールラインから出したときはキーパーのゴールキックで試合を再開します。

ゴールエリア
ペナルティエリア
センタースポット
ゴールライン
ハーフウェイライン
タッチライン
ゴール
ペナルティマーク
センターサークル
コーナーエリア

●コーナーキック(CORNER KICK)

守備側がボールをゴールラインから出したときはコーナーキックとなり、攻撃側がコーナーエリアからキックして試合を再開します。

●スローイン(THROW IN)

タッチラインからボールを出したときはスローインとなり、相手側のクラブがボールを投げ入れて試合を再開します。

●フリーキック(FREE KICK)

ファウルやオフサイドがあったときは、相手クラブのフリーキックで試合を再開します。

●ペナルティキック(P.K.)

ペナルティエリア内で守備側がファウルした場合は、攻撃側にペナルティキックが与えられます。ペナルティマークの上にボールが置かれ、そこから直接シュートすることができます。

●ファウル(FOUL)

スライディングタックルやショルダータックルは、危険なプレイとしてファウルとなることがあります。場合によっては、その選手に警告(イエローカード)や退場(レッドカード)の処分が出されることもあります。イエローカードやレッドカードを受けた選手には、次のようなペナルティがあります。

①1試合で2枚目のイエローカードを受けるとその時点で退場処分となり、さらに次の試合にも出場することができません。

②累積で3枚目のイエローカードを受けたときは、その次の試合に出場することができません。

③レッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の試合にも出場できません。

※②の場合、同じ試合でもう1枚イエローカードを受けるとその時点で退場処分となります(①が適用されるため)。次の試合にも出場で

きず、退場あけの試合にはイエローカードが2枚残った状態となります。また、同じ試合でレッドカードを受けたときはその時点で退場処分となり、次の2試合に出場することができなくなります。
※リーグ戦以外のモードでは、次の試合へのカードの影響はありません。

●オフサイド(OFF SIDE)

味方選手が相手のエンドにいて、その選手より前に相手選手が1人しかいないような状態のときにパスプレイをしようとすると、オフサイドとなります。オフサイドとなった場合は、相手のフリーキックで試合を再開します。オフサイドは、設定でON/OFFを選ぶことができます。

●選手の交代制限

選手交代は、1試合につきキーパーは1人、キーパー以外の選手は2人まで交代することができます。

●試合の終了

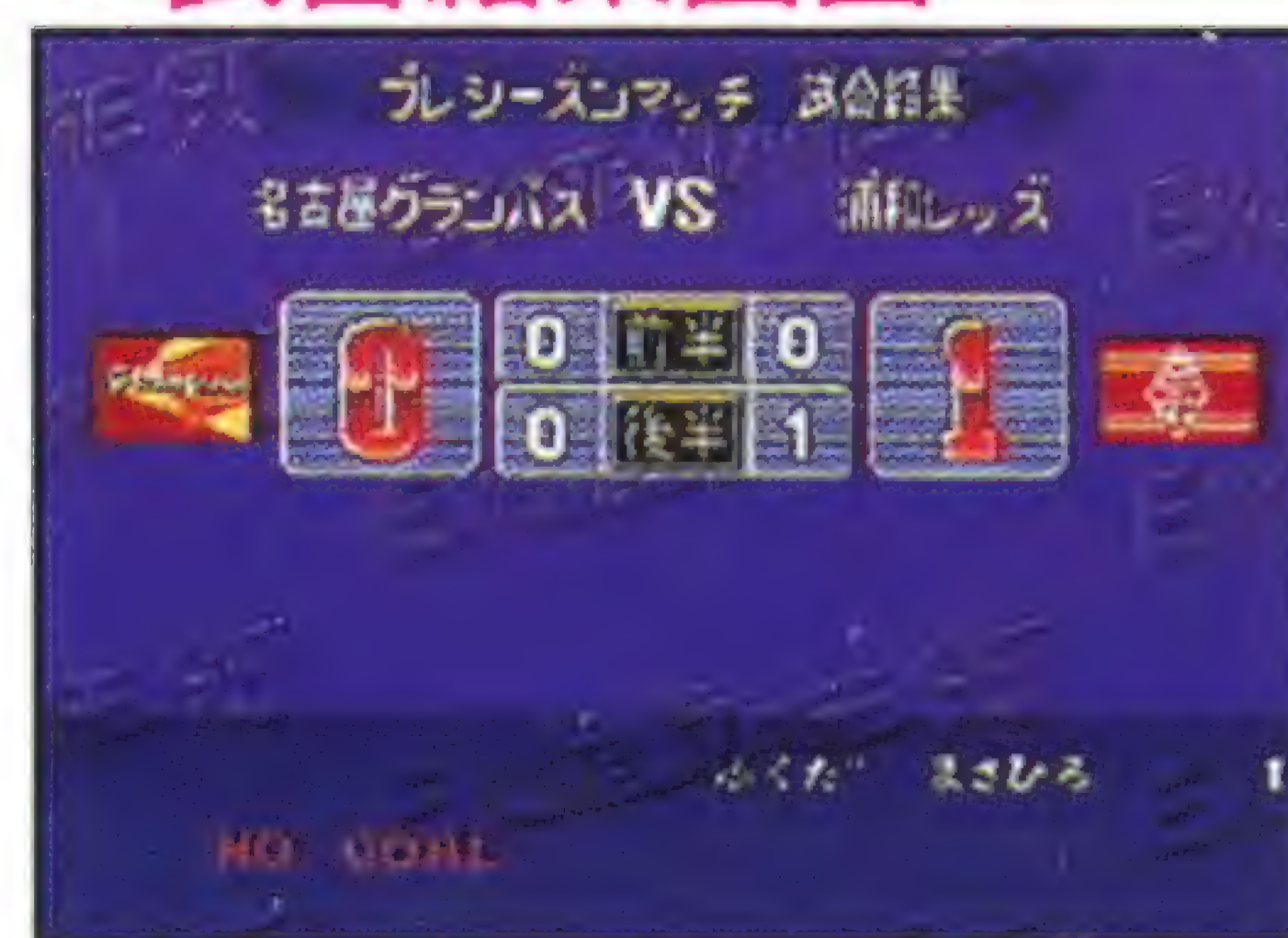
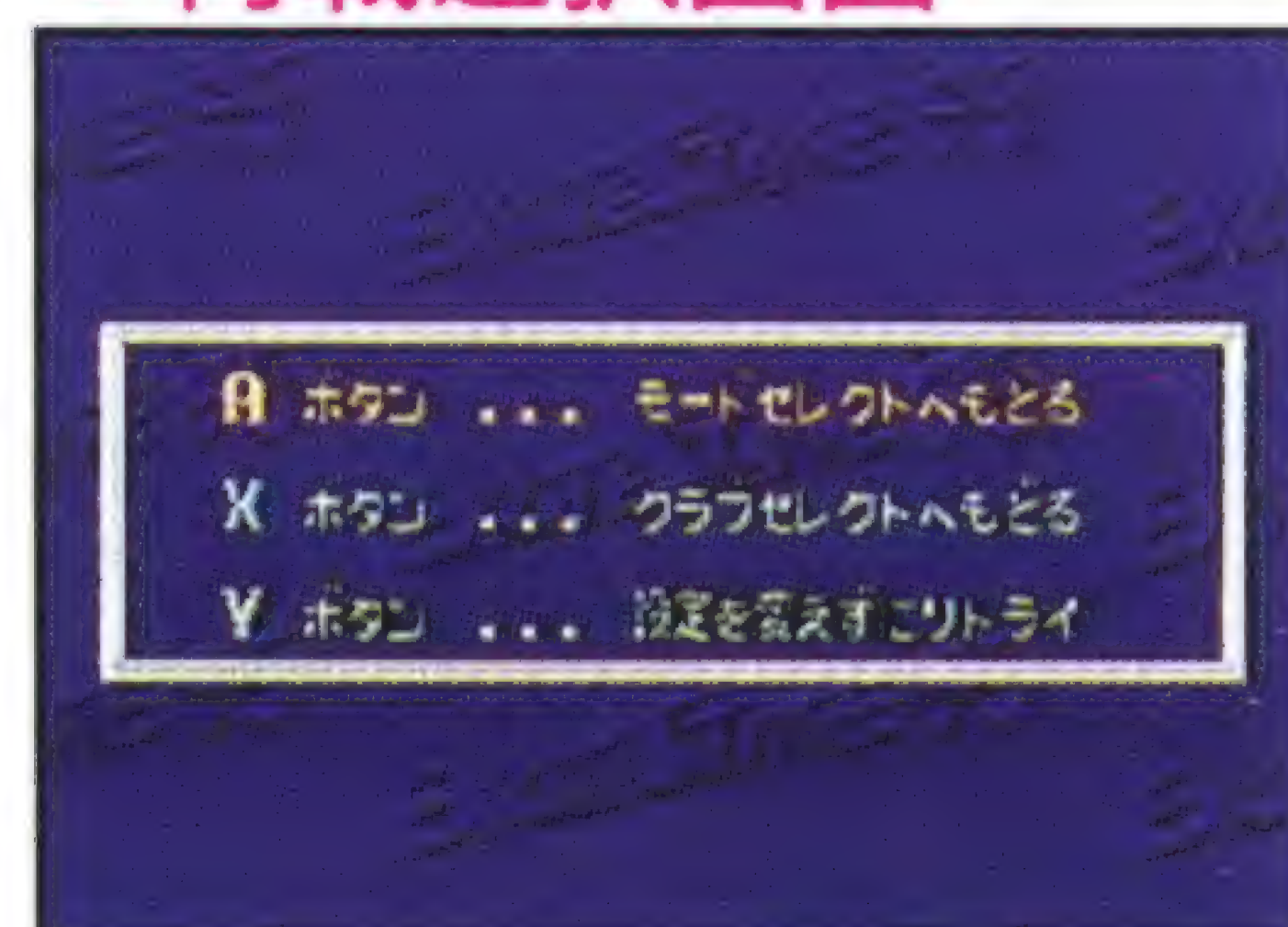
前半・後半が終わるとタイムアップとなり、得点の多い方のクラブが勝ちです。同点の場合はVゴール方式の延長戦を行ない、先に1点入れたクラブが勝ちです。延長戦を前後半戦っても決着がつかないときは、PK戦で勝負を決めます。

●PK戦

延長戦も同点で終わったときはPK戦をします。両クラブの選手が5人ずつ交互にP.K.を行ない、多くゴールを決めたクラブが勝ちとなります。5人で勝負がつかなかった場合は6人目から一方のクラブがより多くの得点をあげるまでキックを続けます。また、5人全員が蹴る前に決着がついたときは、その時点でPK戦は終了となります。

●試合の結果

試合が終了すると結果が表示されます。ゴールを決めた選手と得点数も表示され、ハットトリック(1試合で3点以上得点すること)を達成した選手は名前が黄色で表示されます。

●試合結果画面

●再戦選択画面

★プレシーズンマッチ・ドリームマッチ・トレーニングAのモードでは、試合終了後、同じ設定で再戦することができます。再戦選択画面が表示されますのでボタンを選んでください。

Aボタン：モードセレクト画面に戻ります。

Xボタン：プレイ人数・クラブ選択画面に戻ります。同じ設定でプレイ人数とクラブを変更したいときに押してください。

Yボタン：今の試合と全く同じ設定でゲームを始めます。

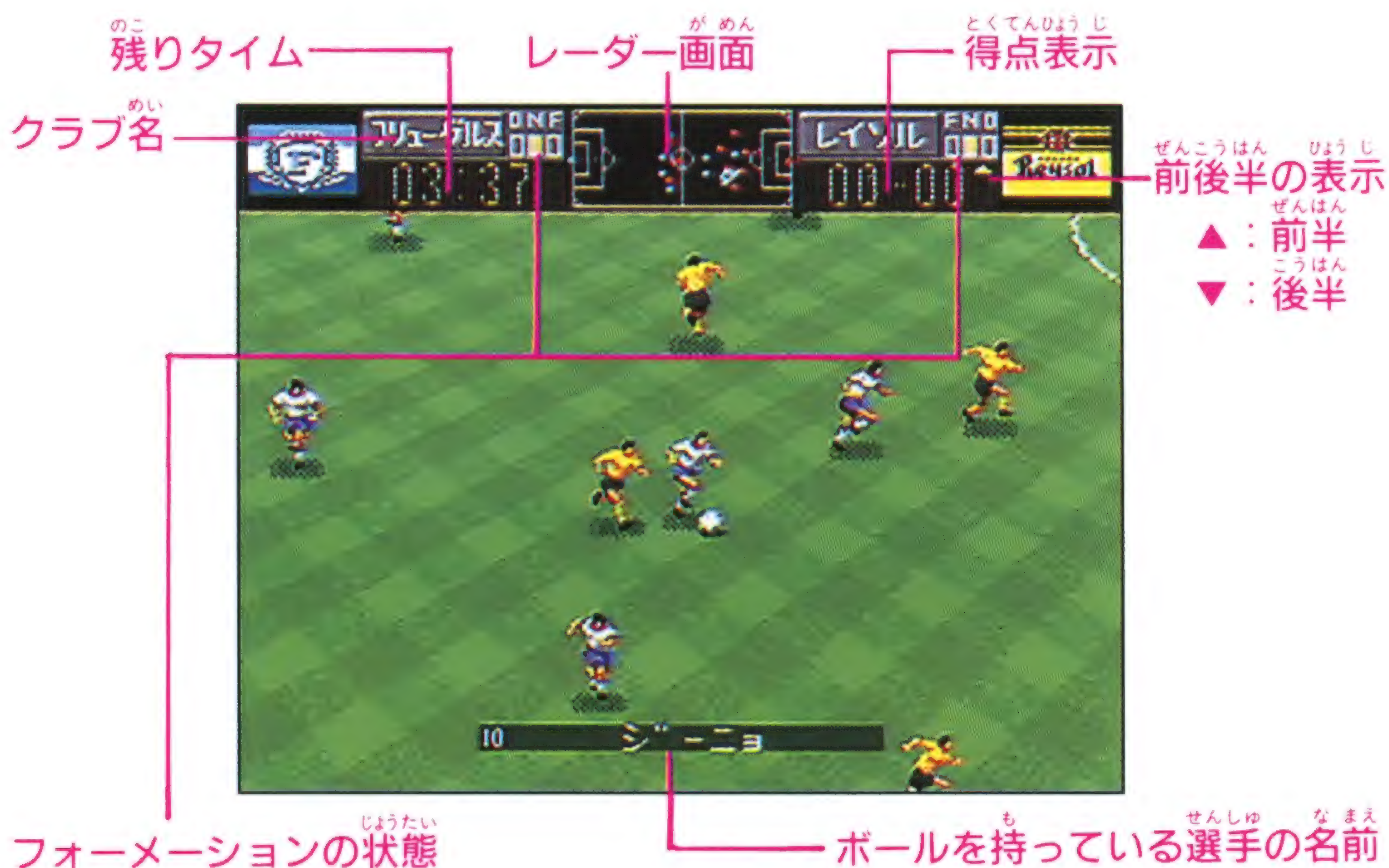
試合中のボタン操作

<table>
<tr><th></th><th>自分がボールを持っているとき</th><th>相手がボールを持っているとき</th><th>ボールが空中に浮いているとき</th></tr>
<tr><td rowspan="2">A</td><td rowspan="2">ロングキック
ゴールキック
コーナーキック
スローイン</td><td>インターセプト</td><td>ボレーキック
オーバーヘッドキック
たたきつけるヘディング
★どれになるかはボールの高さによって変わります</td></tr>
<tr><td colspan="2">キーパージャンプ(マニュアルキーパー時のみ)</td></tr>
<tr><td>B</td><td>グラウンダー
ショートコーナー</td><td>スライディング
タックル</td><td>ボレーキック
ダイビングヘッド
空中に浮かすヘディング
★どれになるかはボールの高さによって変わります</td></tr>
<tr><td>Y</td><td>パ　ス</td><td>ショルダータックル</td><td>使用しません</td></tr>
<tr><td>X</td><td>シュート
ク リ ア</td><td colspan="2">使用しません</td></tr>
<tr><td>✚</td><td colspan="3">選手の移動
キック方向の決定など</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>L</td><td>押しながらキックするとボールが左へカーブ</td><td rowspan="2">L+R(同時押し)
ヒールリフト
ロングスロー</td></tr>
<tr><td>R</td><td>押しながらキックするとボールが右へカーブ</td></tr>
<tr><td>スタート</td><td colspan="2">フォーメーションの移動
スタートのみ：フォーメーションを基本位置にもどす
スタート+L：フォーメーションを画面の左方向へ移動させる
スタート+R：フォーメーションを画面の右方向へ移動させる</td></tr>
<tr><td>セレクト</td><td colspan="2">ポーズ
ポジションの変更(アウトオブプレイ時)</td></tr>
</table>

ご注意：「エキサイトステージ'94」では、試合中のポーズはスタートボタンでしたが、本ソフトではセレクトがポーズボタンになっていますので、ご注意ください。

※トレーニングBのモードではスタートでポーズがかかります。

残りタイム
レーダー画面
得点表示
クラブ名
前後半の表示
▲：前半
▼：後半
フォーメーションの状態
ボールを持っている選手の名前

※誰もボールをキープしていないときは、最後にボールに触れた選手が表示されます。

●選手の移動 （✚ボタン）

✚ボタンで選手の移動を行ないます。ボールを持っていないときはボールの近くにいる選手を動かせますので、自分の動かしたい選手が自然に操作できます。ボールを持つとその選手がそのままキープし、✚ボタンでドリブルします。

●ロングキック 自分がボールを持っているとき （Ⓐボタン）

自分がボールを持っているときにⒶボタンを押すと、自分の向いている方向にロングキックします。ボタンを押してから離すまでの時間が短ければ低くて速いボール、長ければ山なりのゆるやかなボールとなります。Ⓛ・Ⓡボタンを押しながらキックすると、その選手から向ってⓁは左方向、Ⓡは右方向へボールを曲げられます。また、✚ボタンと同時にキックボタンを押すと、蹴ったボールが✚ボタンを押した方向に少し曲がります。タイミングが大切ですので、いろいろ試して練習してください。

※キーパーのキックは曲がりません。

●**グラウンダー** 自分がボールを持っているとき（Bボタン）

グラウンダーの操作法はロングキックと同じですが、ロングキックと比べると威力が弱めの地を這うようなボールを出すことができます。

●**パス** 自分がボールを持っているとき（✚＋Yボタン）

✚ボタンを押しながらYボタンで、その方向付近にいる味方選手へボールをパスします。指定した方向に味方選手がいない場合や、✚ボタンを操作しないでYボタンを押したときは一番近い所にいる味方選手へパスします。

●**シュート・クリア** 自分がボールを持っているとき（Xボタン）

敵陣にいるときにXボタンを押すと、✚ボタンで方向を指示しなくても相手ゴールに向かってシュートします。自陣にいるときにXボタンを押すと、相手のゴール方向へクリアキックをします。L・Rボタンを押しながらキックすると、ボールを曲げることができます。

●**インターセプト** 相手がボールを持っているとき（Aボタン）

ボールを持っている相手にインターセプトを試みます。かなり相手に近づかないと成功しませんが、ファウルを取られることがありません。

●**スライディングタックル** 相手がボールを持っているとき（Bボタン）

ボールを持っている相手にスライディングタックルをします。インターセプトよりもボールを奪いやすい反面、ファウルを取られることがあります。

●**ショルダータックル** 相手がボールを持っているとき（Yボタン）

ボールを持っている相手にショルダータックルをします。相手に体当たりしてボールを奪いますが、ファウルになりやすいプレイです。

●**ボールが空中に浮いているときのプレイ**

ボールがピッチ上で空中に浮いているときは、Aボタンではボレーキック・オーバーヘッドキック・ボールをたたきつけるヘディング、Bボタンではボレーキック・ダイビングヘッド・ボールを浮かすヘディングのどれかをします。どれになるかはそのときのボールの高さによって違います。✚ボタンを一緒に使うと、その方向へプレイすることができます。この操作はクリアやシュートなど、いろいろなことに応用できますので、ぜひ身につけてください。

●フォーメーションの移動 (スタート(+LR)ボタン)

スタートボタンとLRボタンを使って、フォーメーション全体の位置を移動させることができます。クラブ名の右横に表示されている「D・N・F」は、今のフォーメーションの位置を表しています。Dはディフェンス方向、Fはフォワード方向、Nは真ん中(ニュートラル)です。上手に操作すると、相手をオフサイドトラップにかけることができます。

●フォーメーション位置表示

画面左側のクラブの場合

スタートのみ：フォーメーションが「N」に戻ります。

スタート+L：フォーメーションが「D」になり、全体的に下がりめになります。

スタート+R：フォーメーションが「F」になり、全体的に上がりめになります。

★画面右側のクラブはスタート+Lで「F」、スタート+Rで「D」になります。

★ハーフタイム・得点のあとの場合も含めて、キックオフのときは「N」に戻ります。

※トレーニングAモードでは、フォーメーションの移動はできません。

●ポジションの変更 ボールがラインの外に出たとき (セレクトボタン)

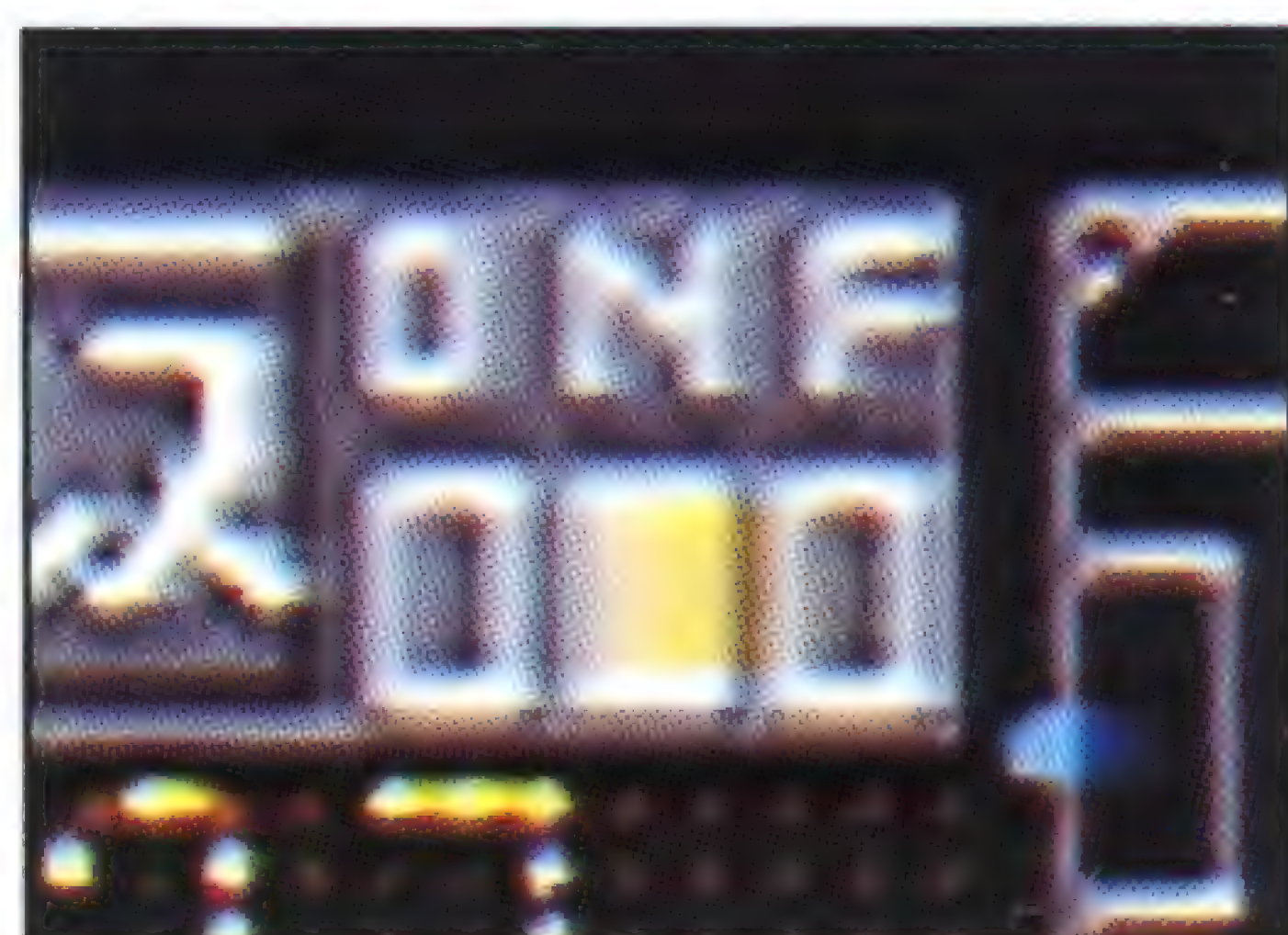
ボールがラインの外に出て、画面に「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときにセレクトボタンを押すと、「ポジションを変更しますか？」と聞いてきます。YESを選ぶとフォーメーション設定の画面(P.32)になります。

●ポジション変更

●ヒールリフト ドリブル中 (L+R)

ドリブル中にLとRを同時に押すと、ヒールリフトをします。タイミングがずれると成功しませんので、トレーニングBモードで練習するとよいでしょう。

●ロングスロー スローインのとき (L+R)

スローインのときにLとRを同時に押すと、ロングスローをします。タイミングがずれると失敗し、距離の短いスローインになってしまいます。

●ショートコーナー コーナーキックのとき（Bボタン）

コーナーキックのときに、Bボタンでショートコーナーを蹴ることができます。ショートコーナーをするときは、ポジションの変更をして、選手のひとりをコーナーに一番近い場所へ移動させておくとよいでしょう（普通のフォーメーションのままだと、ショートコーナーを蹴る時に味方選手が近くにいません）。ショートコーナーが終わったら、アウトオブプレイのときを利用して、ポジションを元に戻してください。

コーナーに1番近い所へポジションを変更

ショートコーナーでゴールを狙おう

●その他の操作

ゴールキック
コーナーキック
スローイン
✚ボタンで方向を決め、Aボタンでプレイします。

フリーキック ✚ボタンで方向を決め、A・B・Yでキックします。Aは強いキック、Bは弱いキック、Yは味方選手へのパスです。ただし、近くに味方選手がいない場合はYで蹴ることはできません。

- Yボタンを押しながらピッチ上に転がっているボールに触れると、ふわりと浮かぶようなボールを蹴ることができます。
- キーパーがボールをキャッチしたときは、キックボタンを押さないでいるとキーパーが自動的にボールを蹴ります。

●マニュアルキーパーの操作

キーパーをマニュアルに設定しているときは、ボールがペナルティエリアに入った時点でキーパーの操作ができるようになります。このときは、キーパーとディフェンダーが同時に動いてしまわないように、プレイヤーはキーパーのみを操作することになり、キーパー以外の選手はオートに切り替わります。

●ボールがペナルティエリアに入るとキーパーの操作ができます

また、1クラブを2人でプレイしているときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー（1Pまたは3P)がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P(3P)がキーパーに切り替わったときに、それまで1P(3P)が操作していた選手が2P(4P)に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

キーパーは✚ボタンで移動・Aボタンでジャンプしますが、前後方向へのジャンプはできません。

シュートカーソル

●PK戦のボタン操作

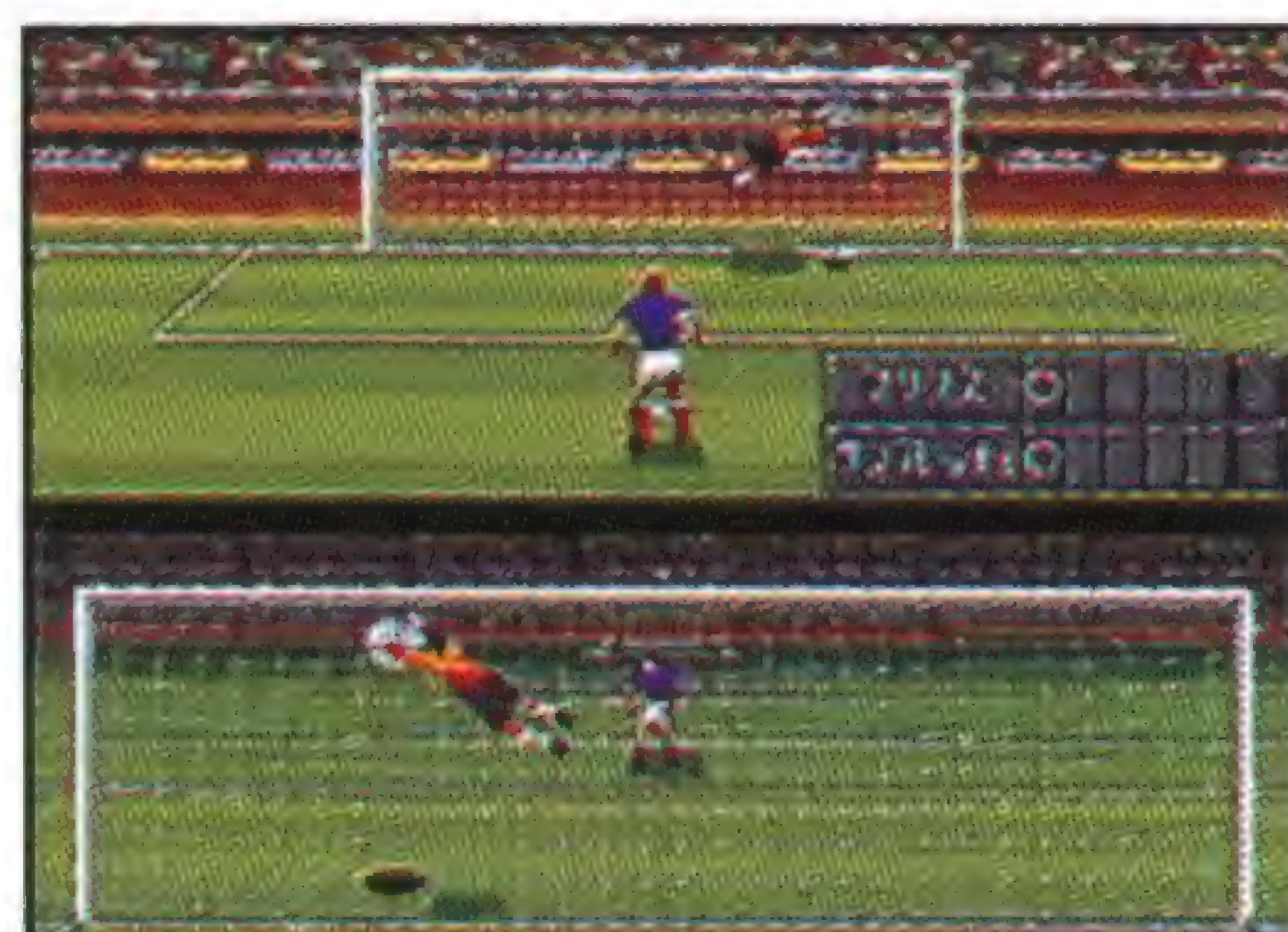
まず、✚ボタンとAボタンで選手を選択してください。選んだ後に蹴る順番を変えたいときは、その選手にカーソルを合わせて決定し、次に順番を入れ替えたい選手を選んで決定すると両選手の順番が変わります。

PK戦でのボタン操作は次のようになります。

●シューターの操作

✚ボタンでシュートカーソルを移動させて、シュートする方向を決めてください。AまたはBボタンを押すと、シューターが走り出します。ボールを蹴る瞬間にもう一度同じボタンを押してください。Aボタンのキックは安定したボールを、Bボタンでのキックはスピードボールを蹴ることができます。キックボタンを押すタイミングがずれると、ミスキックになってしまいます。助走中にLボタンを押すとフェイント（動作がゆっくりになる）がかけられます。また、Rボタンを押している間は、シュートカーソルを消しておくことができます。

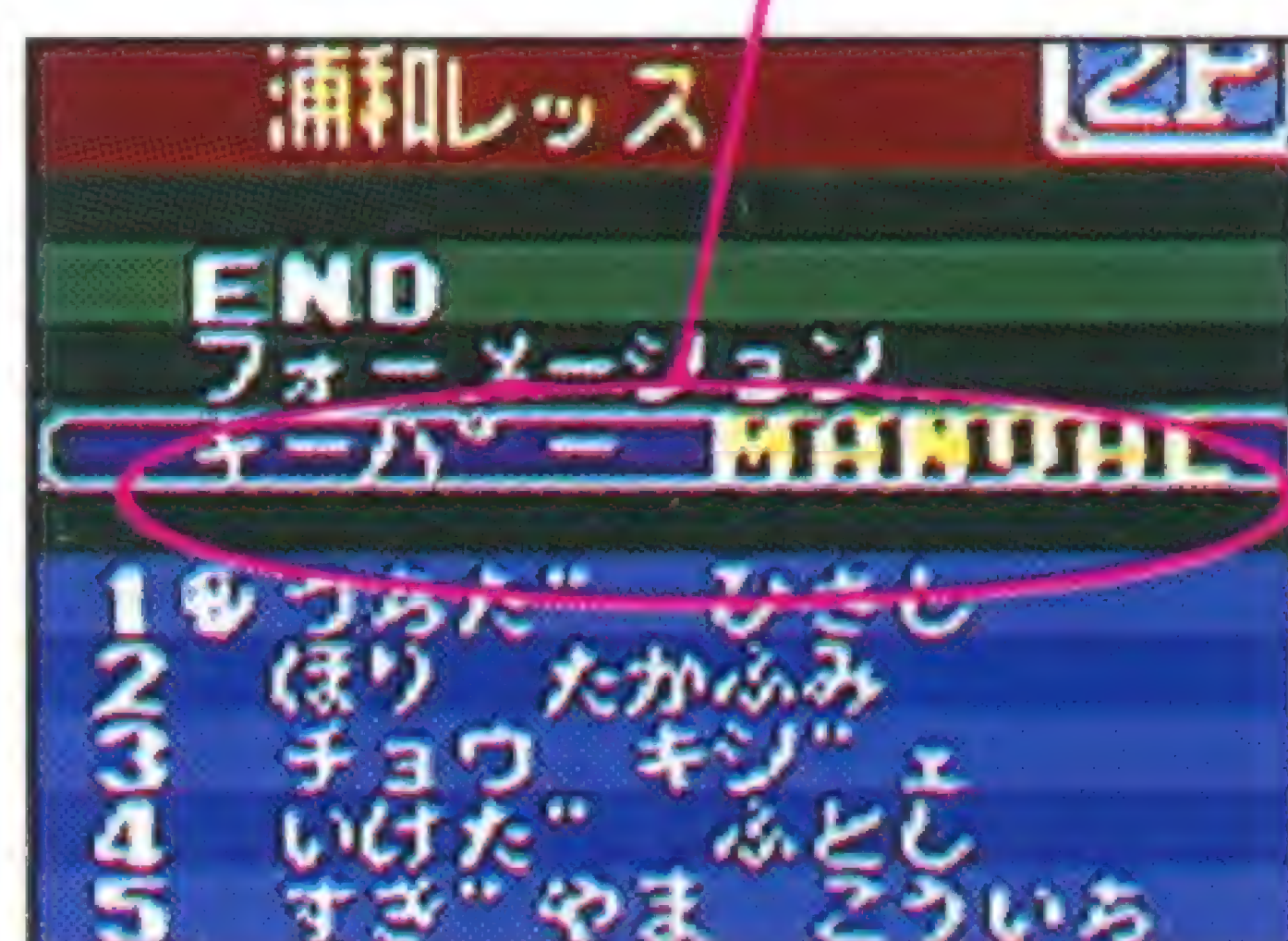
●キーパーの操作

✚ボタンの方向へ、AまたはBボタンでジャンプします。より遠くへジャンプしたいときは、ジャンプする前にLまたはRボタンを押している時間によって、ジャンプ力を調節することができます。L・Rボタンを押している時間が長いほど遠くへジャンプします。

フォーメーションの設定

この画面では、選手の交代やフォーメーションの設定、キーパーのオート／マニュアルの切り替えをすることができます。

キーパーの切り替え

●キーパーのオート／マニュアルの切り替え

カーソルを「キーパー」に合わせ、✚ボタンの左右でAUTO/MANUALを切り替えることができます。

●フォーメーションの設定

カーソルを「フォーメーション」に合わせてAボタンを押すと、設定画面が表示されます。

●EXIT

設定画面から出ます。

●ポジションチェンジ

画面下のポジションフィールドで、自分のオリジナルフォーメーションを作ることができます。ポジションを動かしたい選手に✚ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。次に配置したい場所へカーソルを移動させてAボタンを押すと、その選手のポジションが移動します。

●フォーメーション設定画面

ポジションフィールド

●せんしゅいれかえ

✚ボタンで交代させたい選手を選びAボタンで決定します。次に相手選手を選んで決定すると、両選手が交代します。

●PRESET：そのクラブに最初設定されていたフォーメーションに戻します。

●4-4-2：組織的な守備が組める形です。攻撃は2列目からの押し上げがポイントになります。

●3-5-2：早いプレッシャーで相手の攻撃を封じ込め、攻撃も中・外自由自在で柔軟性があります。

●3-4-3：中盤を厚くした前線寄りのディフェンスが特徴。攻撃も中盤の動きが鍵をにぎります。

●SWEEPER：比較的ディフェンシブですが、縦に通ったラインは強力。中央からの突破でゴールを狙います。

●4-3-3：基本的なタイプで、攻守のバランスが取れています。

●4-5-1：中盤が厚くかなりディフェンシブなタイプ。攻撃は速攻が基本となります。

●1-3-3-3：どのような攻撃にも対処できる形です。パスでつなぐ攻撃が有効でしょう。

●4-2-4：中盤が薄い分外側からの攻撃に適しており、多彩な攻めができます。

●LOAD：セーブしてあるフォーメーションを呼び出します。

●SAVE：「ポジションチェンジ」で作ったフォーメーションをセーブします。全部で16種類までセーブできます。セーブしたフォーメーションは本体の電源を切っても記憶されています。

※セーブされるのは『フォーメーションの形』のみです。選手の入れ替えはセーブされません。ご注意ください。

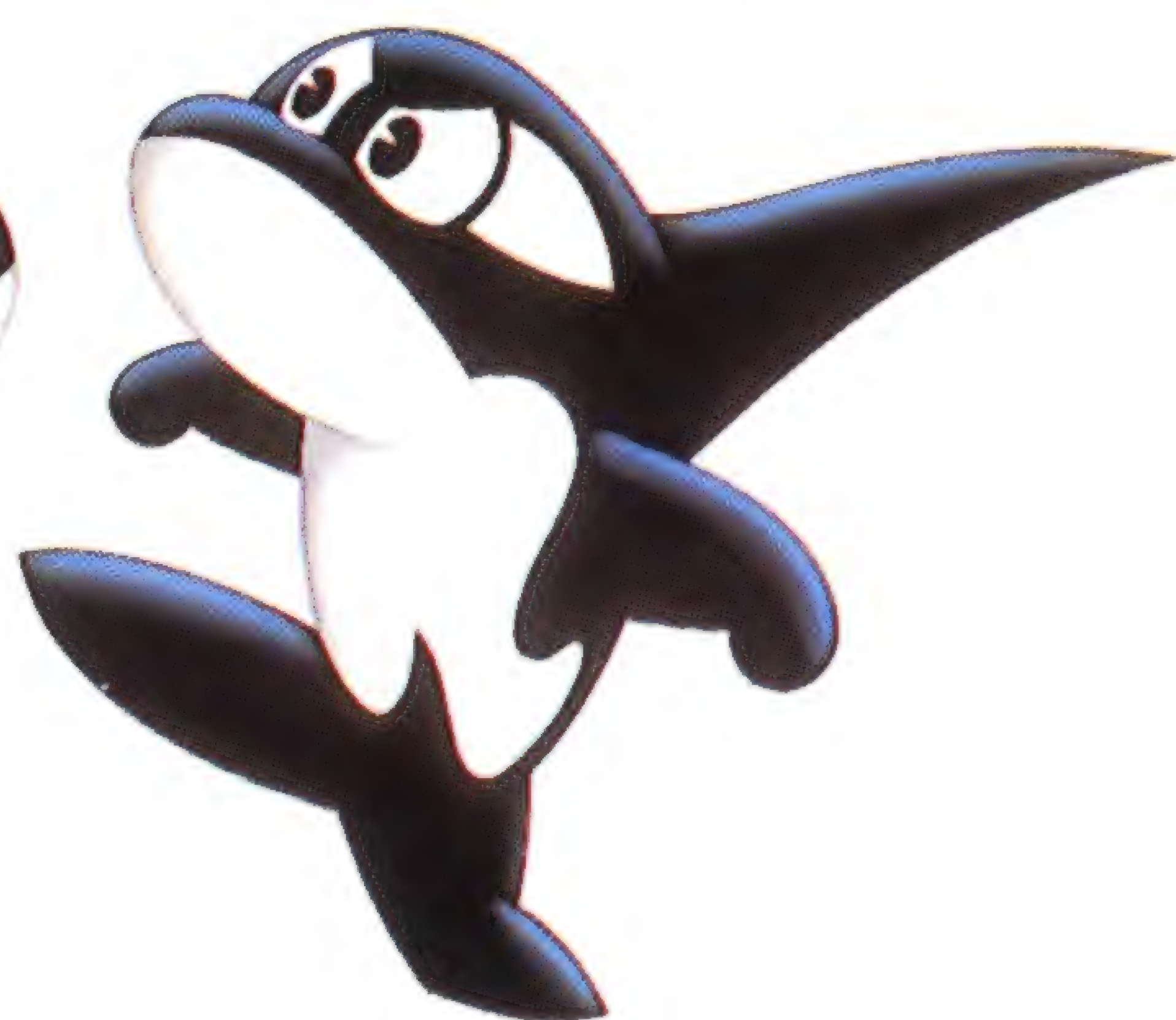
※試合中に退場者が出て、人数が減っているときはフォーメーションをセーブすることはできません。

★フォーメーションの設定ができるのは、次のようなときです。

- 前半・後半が始まる前
- ファウルがあった時
- ボールがラインから外に出たとき

画面で「GOAL KICK」「CORNER KICK」「THROW IN」という表示が出ているときにセレクトボタンを押してください。すると「ポジションを変更しますか?」と聞いてきます。YESにするとフォーメーション設定画面になります。

© 1992 ESLAP

© 1993 Y.F.C. JUBILO

© 1992 NAGOYA.G.E.

© 1992 S・MATSUSHITA/GAMBA

バーコードバトラーIIまたはバーコ

トレーニングBとオプション以外の6つのモードでは、バーコードバトラーIIまたはバーコードイレブンを使って選手をパワーアップさせることができます。さあ、いろいろなバーコードをたくさん集めて、サポートクラブを強化しよう!

●バーコードバトラーIIの接続の仕方

★1人で遊ぶ場合

まず「バーコードバトラーII」と「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続します。次にスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを、コントローラーコネクター2に「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続します。「バーコードバトラーII」の「R-POWER」と「R-BATTLE」を押したまま、「ON」スイッチを押します。液晶画面の左上に「カード入力」という文字が点滅すればリーダーモードとなり、バーコードの読み取りができるようになります。

★2人以上で遊ぶ場合

最初はコントローラーコネクター2にコントローラーを接続してください。クラブセレクトをしたあと、バーコード入力画面になったらコントローラーコネクター2へ「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続し、「1人で遊ぶ場合」と同じようにバーコードバトラーIIをリーダーモードにしてください。1Pのバーコード入力が終わると2Pの番になりますが、操作は1Pのコントローラーで行なえます。2Pのバーコード入力が終わったらコントローラーコネクター2にコントローラーを接続し、ゲームを始めてください。3P・4Pが参加する場合も同様に、バーコード入力画面になったらコントローラーコネクター2へ「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続するようにしてください。

●バーコードイレブンの接続の仕方

まず本体の「CHANGE」ボタンを押したまま「バーコードイレブン」の電源を入れてください(これでリーダーモードになります)。電源を入れた後で、「バーコードイレブン」と「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続し、コントローラーコネクター2に「バーコードバトラーIIインターフェース」を接続してください。

ードイレブンをつなげて遊ぶ場合

●バーコードの入力

設定画面で、バーコードバトラーIIを「使用する」を選択すると、クラブセレクトの次にバーコード入力画面が表示されます。ここでバーコードを読み込ませてください。バーコードの種類によって、選手の走力やキック力などの能力がアップしたりします。同じバーコードでも、PKモードとそれ以外のモードでは効果が違います。いろいろなバーコードを試してみてください。

バーコードの効果があるのは1試合のみです。次の試合では、あらためてバーコードの入力をしてください。ひとりの選手につき、1種類のバーコードが入力できます。複数のバーコードをひとりの選手に入力した場合は、最後に入力したバーコードの効果が出ます。

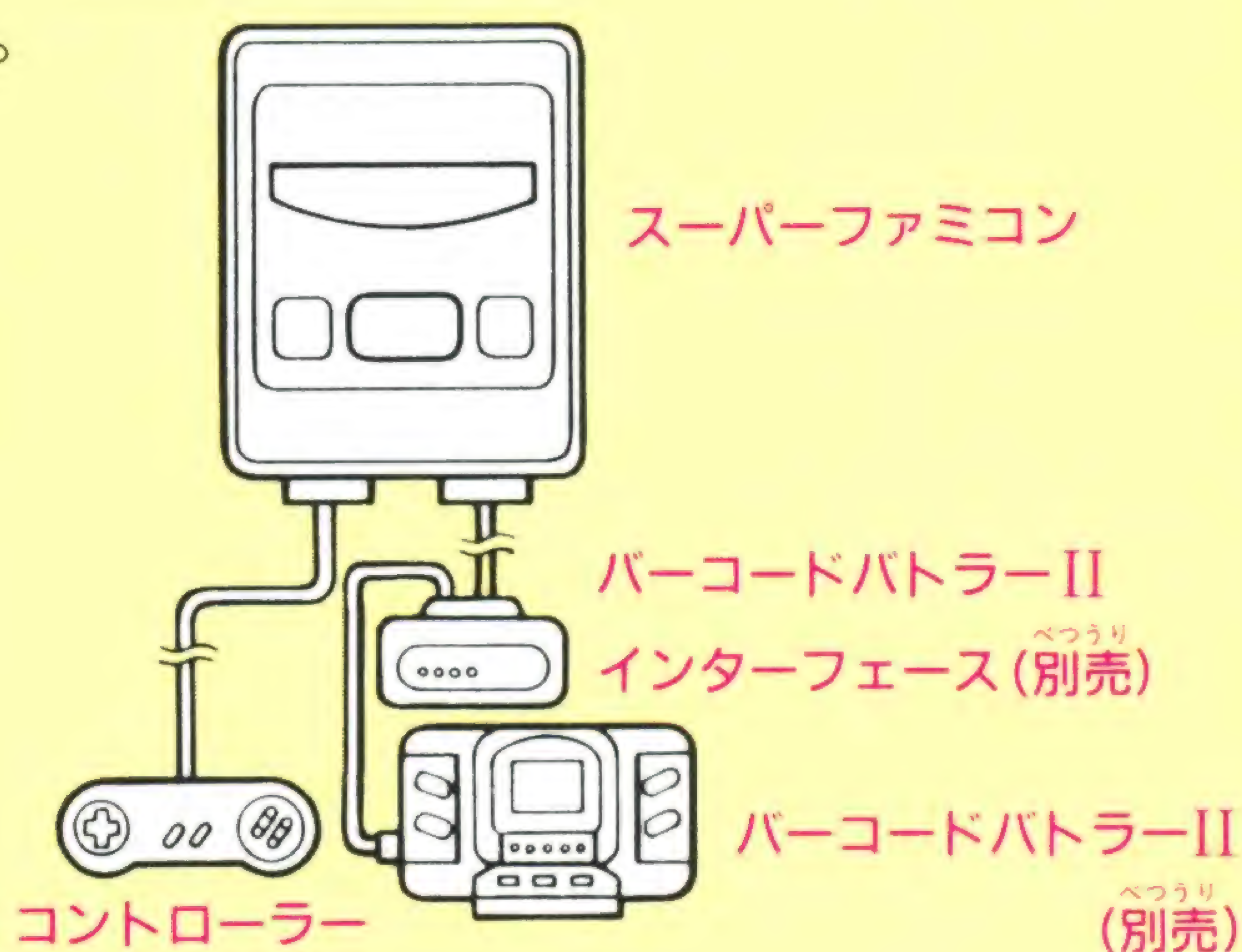
バーコードの入力が終わったらスタートボタンを押してください。バーコード入力画面から出ることができます。

●バーコード入力画面

スーパーファミコン

バーコードバトラーII インターフェース（別売）

バーコードバトラーII（別売）

コントローラー

●付録のバーコードについて

この説明書のP.38～P.44には、14種類のバーコードが付録で付いています。このバーコードをバーコードバトラーIIで使うときは、一度コピーをしてから切り取り、適当な厚紙にのりで貼りつけて使用するとよいでしょう。バーコードの効果には、選手の走力やドリブル力、パススピードやキック力などの能力をアップさせたり、試合前にあらかじめ点数を入れてハンデ戦ができたりするなど、いろいろな種類がありますので、ぜひ試してみてください。

この説明書に付いているバーコード以外にも、商品や本に付いているバーコードをたくさん集めて遊んでみましょう。最高レベルのバーコードを見つけだして、友だちと対戦しよう！

マルチプレイヤー5の使い方

2人プレイのクラブが他のプレイヤーと対戦するときは、マルチプレイヤー5が必要です。

●マルチプレイヤー5の接続方法

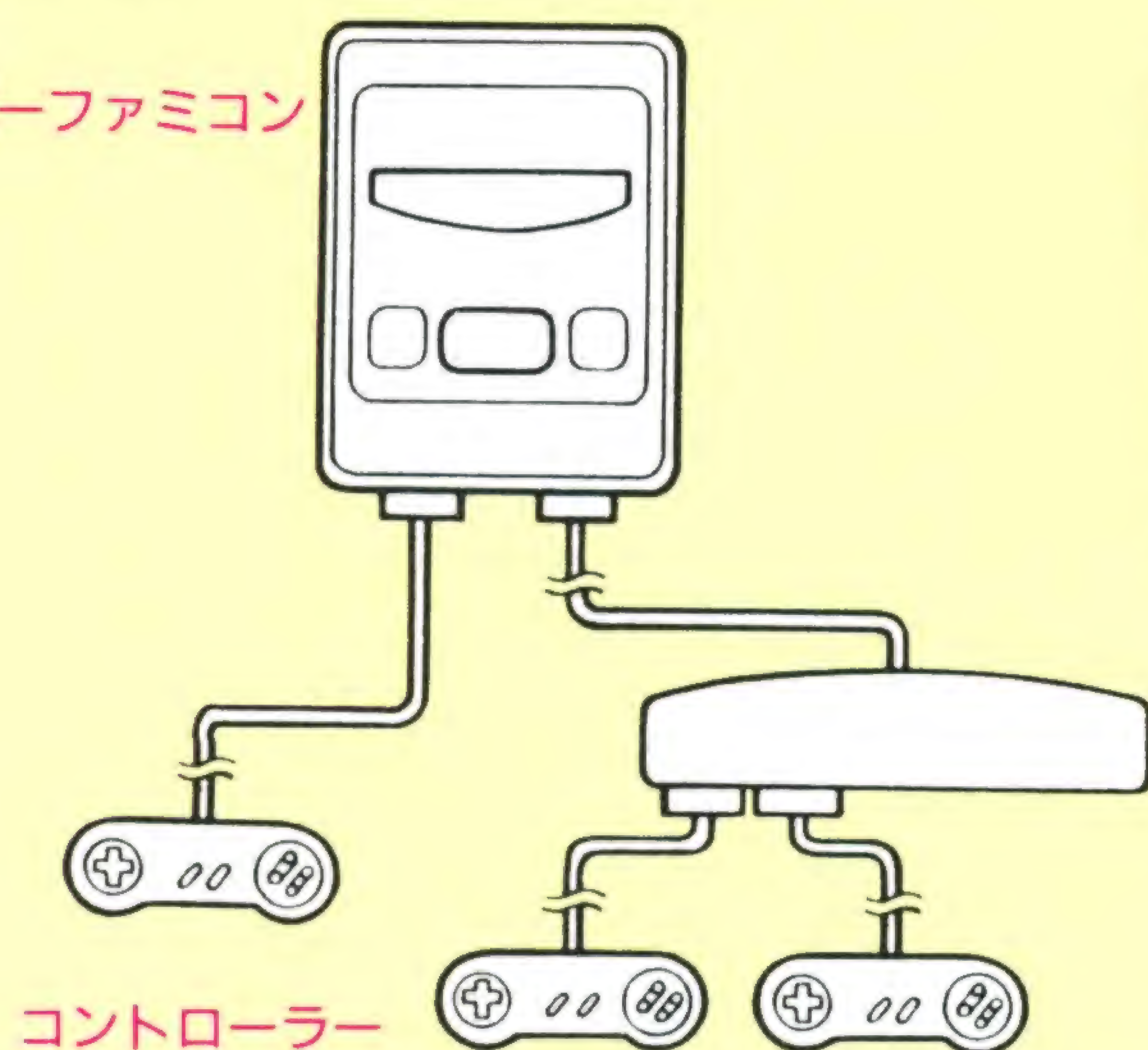
必ずスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にコントローラーを差し込み、コントローラーコネクター2にマルチプレイヤー5を接続してください。切り替えスイッチを3〜5Pにして、3人でゲームをするときはマルチプレイヤー5の2P・3Pへ、4人のときはさらに4Pへコントローラーを差し込みます。

間違えて接続されますと正常に動作しない場合があります。また、マルチプレイヤー5にはバーコードバトラーIIインターフェースを接続しないようにご注意ください。

●多人数でゲームをするときのご注意

2人プレイのとき、試合中以外の操作については番号の小さい方のコントローラー（1Pまたは3P）で行なってください。また、1人プレイのクラブと2人プレイのクラブが対戦するときは、2人プレイのクラブが1P・2Pコントローラー、1人プレイのクラブが3Pコントローラーを使用します。対戦するときは、自分の操作するコントローラーをよくご確認ください。

また、2人プレイでキーパーをマニュアルにしたときは、ボールがペナルティエリアの中に入った瞬間に番号の小さい方のプレイヤー（1Pまたは3P）がキーパーの操作を担当し、もう1人のプレイヤーは他の選手を操作します。1P（3P）がキーパーに切り替わったときに、それまで1P（3P）が操作していた選手が2P（4P）に切り替わる場合がありますので、切り替わるタイミングをつかみましょう。

スーパーファミコン

マルチプレイヤー5（別売）

コントローラー

● 4人プレイ画面

KASHIMA Antlers

鹿島アントラーズ

ホームタウン
茨城県鹿島町

背番号	名前	ポジション
1	古川昌明(ふるかわ まさあき)	GK
2	秋田豊(あきた ゆたか)	DF
3	ジョルジーニョ	MF
4	奥野僚右(おくの りょうすけ)	DF
5	相馬直樹(そうま なおき)	DF
6	本田泰人(ほんだ やすと)	MF
7	石井正忠(いしい まさただ)	MF
8	サントス	MF
9	黒崎比差支(くろさき ひさし)	FW
10	レオナルド	FW
11	長谷川祥之(はせがわ よしゆき)	FW
12	大野俊三(おおの しゅんぞう)	DF
13	内藤就行(ないとう なるゆき)	DF
14	賀谷英司(がや えいじ)	DF
15	増田忠俊(ますだ ただとし)	MF
16	佐藤洋平(さとう ようへい)	GK

JEF UNITED
JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

ジェフユナイテッド市原

ホームタウン
千葉県市原市

背番号	名前	ポジション
1	下川健一(しもかわ けんいち)	GK
2	五十嵐和也(いがらし かずや)	DF
3	中西永輔(なかにし えいすけ)	DF
4	サンドロ	DF
5	宮澤ミッシェル(みやざわ)	DF
6	江尻篤彦(えじり あつひこ)	MF
7	越後和男(えちご かずお)	MF
8	後藤義一(ごとう よしかず)	MF
9	城彰二(じょう しょうじ)	FW
10	マスロバル	MF
11	申在範(シン チェボン)	FW
12	宮澤浩(みやざわ ひろし)	DF
13	真中幹夫(まなか みきお)	DF
14	武藤真一(むとう しんいち)	MF
15	新村泰彦(にいむら やすひこ)	FW
16	立石智紀(たていし とものり)	GK

KASHIWA Reysol

柏レイソル

ホームタウン
千葉県柏市

背番号	名前	ポジション
1	土肥洋一(どい ようい ち)	GK
2	沢田謙太郎(さわだ けんたろう)	DF
3	梶野智幸(かじの ともゆき)	DF
4	伊達倫央(だて みちひさ)	DF
5	ネルシーニョ	DF
6	下平隆宏(しもたいら たかひろ)	MF
7	柱谷幸一(はしらたに こういち)	MF
8	ミューレル	MF
9	カレカ	FW
10	加藤望(かとう のぞむ)	FW
11	大倉智(おおくら さとし)	FW
12	渡辺毅(わたなべ たけし)	DF
13	大場健史(おおば けんじ)	DF
14	棚田伸(たなだ しん)	MF
15	有馬賢二(ありま けんじ)	MF
16	千葉修(ちば おさむ)	GK

Red Diamonds

浦和レッドダイヤモンズ

ホームタウン
埼玉県浦和市

背番号	名前	ポジション
1	土田尚史(つちだ ひさし)	GK
2	堀孝史(ほり たかふみ)	MF
3	曺貴裁(チョウ キジェ)	DF
4	池田太(いけだ ふとし)	DF
5	杉山弘一(すぎやま こういち)	MF
6	ブッフバルト	DF
7	岡野雅行(おかの まさゆき)	FW
8	浅野哲也(あさの てつや)	MF
9	福田正博(ふくだ まさひろ)	FW
10	バイン	MF
11	ルンメニゲ	MF
12	山田暢久(やまだ のぶひさ)	MF
13	中島豪(なかしま たけし)	MF
14	田口禎則(たぐち よしのり)	DF
15	水内猛(みずうち たけし)	FW
16	田北雄気(たきた ゆうき)	GK

Verdy YOMIURI

ヴェルディ川崎

ホームタウン
神奈川県川崎市

© 1992 Y.N.FC

背番号	名前	ポジション
1	菊池新吉（きくち しんきち）	GK
2	石川康（いしかわ こう）	DF
3	ペレイラ	DF
4	都並敏史（つなみ さとし）	DF
5	柱谷哲二（はしらたに てつじ）	MF
6	中村忠（なかむら ただし）	DF
7	ビスマルク	MF
8	北澤豪（きたざわ つよし）	MF
9	武田修宏（たけだ のぶひろ）	FW
10	ラモス瑠偉（ラモス るい）	MF
11	藤吉信次（ふじよし しんじ）	FW
12	長谷部茂利（はせべ しげとし）	MF
13	戸倉健一郎（とくら けんいちろう）	DF
14	永井秀樹（ながい ひでき）	MF
15	阿部良則（あべ よしのり）	FW
16	藤川孝幸（ふじかわ たかゆき）	GK

NISSAN F.C. Yokohama Marinos

横浜マリノス

ホームタウン
神奈川県横浜市

© 1992 N.Y.MARINOS

背番号	名前	ポジション
1	松永成立（まつなが しげたつ）	GK
2	鈴木正治（すずき まさはる）	DF
3	鈴木健仁（すずき たけひと）	DF
4	井原正巳（いはら まさみ）	DF
5	小村徳男（おむら のりお）	DF
6	野田知（のだ さとる）	MF
7	メディナベージョ	FW
8	三浦文丈（みうら ふみたけ）	MF
9	ディアス	MF
10	上野良治（うえの よしはる）	MF
11	ビスコンティ	MF
12	水沼貴史（みずぬま たかし）	MF
13	小泉淳嗣（こいずみ じゅんじ）	DF
14	松橋力蔵（まつはし りきぞう）	MF
15	永山邦夫（ながやま くにお）	DF
16	川口能活（かわぐち よしかつ）	GK

FLÜGELS YOKOHAMA

横浜フリューゲルス

ホームタウン
神奈川県横浜市

背番号	名前	ポジション
1	森敦彦(もり あつひこ)	GK
2	大嶽直人(おおたけ なおと)	DF
3	薩川了洋(さつかわ のりひろ)	DF
4	岩井厚裕(いわい あつひろ)	DF
5	山口素弘(やまぐち もとひろ)	MF
6	サンパイオ	MF
7	前園真聖(まえぞの まさきよ)	MF
8	原田武男(はらだ たけお)	MF
9	前田治(まえだ おさむ)	FW
10	ジーニョ	MF
11	エバイール	FW
12	高田昌明(たかだ まさあき)	MF
13	服部浩紀(はっとり ひろき)	FW
14	桂秀樹(かつら ひでき)	MF
15	中田一三(なかた いちぞう)	DF
16	中河昌彦(なかがわ まさひこ)	GK

Bellmare

ベルマーレ平塚

ホームタウン
神奈川県平塚市

背番号	名前	ポジション
1	小島伸幸(こじま のぶゆき)	GK
2	名良橋晃(ならはし あきら)	DF
3	渡辺卓(わたなべ たく)	DF
4	公文裕明(くもん ひろあき)	DF
5	田坂和昭(たさか かずあき)	MF
6	名塚善寛(なつか よしひろ)	DF
7	アウミール	FW
8	エジソン	MF
9	岩本輝雄(いわもと てるお)	MF
10	ベッチーニョ	MF
11	野口幸司(のぐち こうじ)	FW
12	反町康治(そりまち やすはる)	MF
13	高田哲也(たかだ てつや)	MF
14	岩元洋成(いわもと ひろなり)	MF
15	西山哲平(にしやま てっぺい)	MF
16	古島清人(ふるしま きよと)	GK

SHIMIZU S-PULSE

清水エスパルス

ホームタウン
静岡県清水市

©1992 ESLAP

背番号	名前	ポジション
1	真田雅則(さなだ まさのり)	GK
2	白井博幸(しらい ひろゆき)	DF
3	ロナウド	DF
4	堀池巧(ほりいけ たくみ)	DF
5	三浦泰年(みうら やすとし)	MF
6	大榎克己(おおえのき かつみ)	DF
7	伊藤優津樹(いとう ゆづき)	MF
8	トニーニョ	MF
9	長谷川健太(はせがわ けんた)	FW
10	澤登正朗(さわのぼり まさあき)	FW
11	ジャウミーニャ	FW
12	太田貴光(おおた たかみつ)	DF
13	伊東輝悦(いとう てるよし)	MF
14	永島昭浩(ながしま あきひろ)	MF
15	向島建(むこうじま たつる)	FW
16	中原幸司(なかはら こうじ)	GK

Júbilo IWATA

ジュビロ磐田

ホームタウン
静岡県磐田市

©1993 Y.F.C. JUBILO

背番号	名前	ポジション
1	尾崎勇史(おざき ゆうし)	GK
2	勝矢寿延(かつや としのぶ)	DF
3	パウス	DF
4	遠藤昌浩(えんどう まさひろ)	DF
5	服部年宏(はっとり としひろ)	DF
6	藤田俊哉(ふじた としや)	MF
7	吉田光範(よしだ みつのり)	MF
8	中山雅史(なかやま まさし)	FW
9	スキラッチ	FW
10	ファネンブルグ	MF
11	鈴木将方(すずき まさのり)	FW
12	古賀琢磨(こが たくま)	DF
13	古俣健次(こまた けんじ)	MF
14	松原良香(まつばら よしか)	FW
15	大石隆夫(おおいし たかお)	FW
16	大神友明(おおがみ ともあき)	GK

NAGOYA Grampus EIGHT

名古屋
グランパスエイト

ホームタウン
愛知県名古屋市

背番号	名前	ポジション
1	伊藤裕二(いとう ゆうじ)	GK
2	谷口圭(たにぐち けい)	DF
3	小川誠一(おがわ せいいち)	DF
4	飯島寿久(いいじま かずひさ)	DF
5	森直樹(もり なおき)	DF
6	小杉敏之(こすぎ としゆき)	MF
7	米倉誠(よねくら まこと)	MF
8	ストイコビッチ	MF
9	島村征志(しまむら まさし)	MF
10	岡山哲也(おかやま てつや)	FW
11	小倉隆史(おぐら たかふみ)	FW
12	津島三敏(つしま みつとし)	DF
13	森山泰行(もりやま やすゆき)	FW
14	中西哲生(なかにし てつお)	MF
15	平野孝(ひらの たかし)	MF
16	石川研(いしかわ けん)	GK

Panasonic GAMBA OSAKA

ガンバ大阪

ホームタウン
大阪府吹田市

背番号	名前	ポジション
1	本並健治(ほんなみ けんじ)	GK
2	島田貴裕(しまだ たかひろ)	DF
3	ツベイバ	DF
4	辛島啓珠(からしま けいじゅ)	DF
5	北村邦夫(きたむら くにお)	DF
6	今藤幸治(こんどう こうじ)	MF
7	アレイニコフ	MF
8	森岡茂(もりおか しげる)	FW
9	山口敏弘(やまぐち としひろ)	FW
10	礒貝洋光(いそがい ひろみつ)	MF
11	松波正信(まつなみ まさのぶ)	MF
12	橋本雄二(はしもと ゆうじ)	DF
13	プロタソフ	FW
14	木山隆之(きやま たかし)	DF
15	松山吉之(まつやま よしゆき)	FW
16	岡中勇人(おかなか はやと)	GK

Cerezo OSAKA

セレッソ大阪

ホームタウン
大阪府大阪市

背番号	名前	ポジション
1	武田亘弘(たけだ のぶひろ)	GK
2	神田勝夫(かんだ かつお)	DF
3	トニーニョ	DF
4	川前力也(かわまえ りきや)	DF
5	見崎充洋(みさき みつひろ)	DF
6	梶野智(かじの さとし)	MF
7	村田一弘(むらた かずひろ)	MF
8	久高友雄(くだか ともお)	MF
9	森島寛晃(もりしま ひろあき)	FW
10	佐々木博和(ささき ひろかず)	MF
11	マルキーニョス	FW
12	大嶽真人(おおたけ まさと)	DF
13	北出尚大(きたで なおひろ)	DF
14	皆本勝弘(みなもと かつひろ)	MF
15	山橋貴史(やまはし たかし)	MF
16	武田治郎(たけだ じろう)	GK

SANFRECCE HIROSHIMA FC

サンフレッチェ広島

ホームタウン
広島県広島市

背番号	名前	ポジション
1	前川和也(まえかわ かずや)	GK
2	トーレ	DF
3	柳本啓成(やなぎもと ひろしげ)	DF
4	森山佳郎(もりやま よしろう)	DF
5	片野坂知宏(かたのさか ともひろ)	DF
6	ハシェック	FW
7	森保一(もりやす はじめ)	MF
8	風間八宏(かざま やひろ)	MF
9	盧廷潤(ノ ジュンユン)	MF
10	高木琢也(たかぎ たくや)	FW
11	島卓視(しま たくみ)	FW
12	小島光顕(こじま みつあき)	MF
13	上村健一(うえむら けんいち)	FW
14	路木龍次(みちき りゅうじ)	DF
15	佐藤康之(さとう やすゆき)	DF
16	河野和正(かわの かずまさ)	GK

ワンポイントアドバイス

★ボタン操作をマスターしよう

A・B・X・Yボタンを使い分けると、とても多彩な操作ができるようになります。でも、最初から全部を使いこなすのはちょっと大変。まずは、どのボタンで何ができるのかをひとつひとつマスターしましょう。やみくもにボタンを押している間は「自分のサッカー」ができませんよ。

★トレーニングでテクニックを磨こう

「トレーニングB」モードではゲームの基本になるテクニックの練習ができます。トレーニングでよい点数が取れるようになれば、自然にテクニックが身についています。なにごとも努力が大切。がんばって練習しましょう。

★秘密のシュート練習

どうしてもシュートが決まらなくてコンピュータに勝てない！というときの、1人でできる秘密の特訓方法をお教えしましょう！プレシーズンマッチで「1P VS 2P」を選び、相手のキーパーをオートにして自分のクラブだけ操作するのです。2Pのキーパーは自動でセービングしますので、キーパーを相手にゆっくりシュートの練習ができます。オフサイドにひっかかるケースが多いときは、フォーメーションを全体的に少し下げたり、Xボタンのシュートを活用してみましょう。最初はCOMレベルをEASYにして、オフサイドOFFでゲームをするとよいでしょう。

★フォーメーションを考えよう

このゲームでは選手のポジションとフォーメーションを自由に組むことができます。現代サッカーでは、フォーメーションは試合を進める上でとても大切な要素になります。いろいろなフォーメーションを試して、自分の得意なフォーメーションを作りましょう。どうしてもディフェンスラインを突破されてしまうときは、ひとりスイーパー(キーパーのすぐ前で最終防御するポジション)をつけるとよいでしょう。

MEMO

おことわり

●このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問合わせください。はがきには住所、名前、電話番号をはっきりとお書きください。

〒111 東京都台東区駒形1-12-3
㈱エポック社　お客様サービスセンター

●品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでお問合わせください。

TEL. 03(3843)8816

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

企画・制作　エポック社・小学館プロダクション

発売元　EPOCH 株式会社エポック社